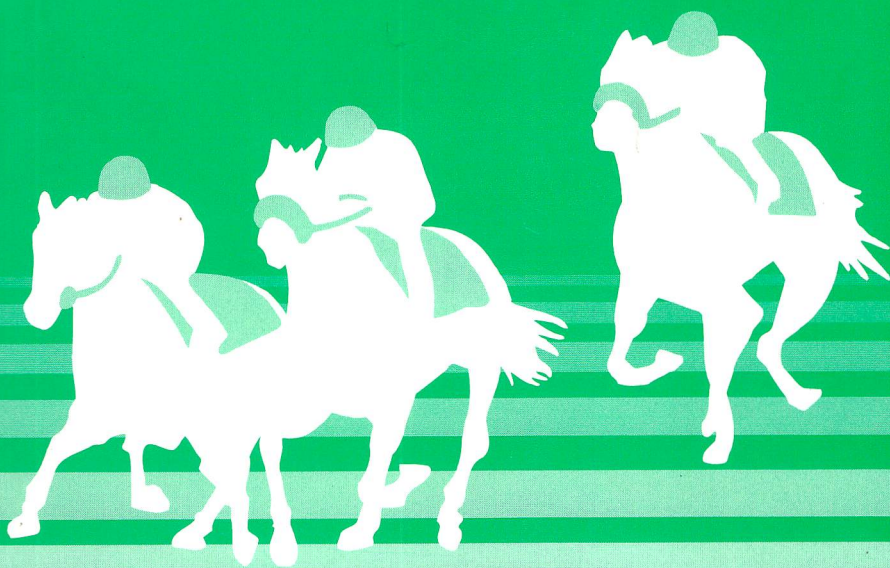
RCR-4

クラシックロード4

CLASSIC ROAD

◀ユーザーズマニュアル▶

＜ゲームを楽しむ前に＞

●ゲーム中は部屋を明るくし、画面に近づきすぎないように操作しましょう。

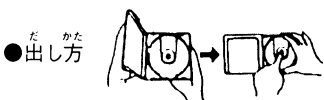
●ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに10分～15分の休憩をとって下さい。

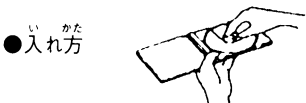
●疲れているときや睡眠不足でのゲームは避けましょう。

＜健康上のご注意＞

●ごくまれに、強い光の刺激や点滅を受けたり、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。このような経験のある人は、ゲームをする前に必ず医師に相談して下さい。

また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、直ぐにゲームをやめ、医師の診断を受けて下さい。

＜使用上のご注意、取り扱い方＞

●出し方

中心部を押さえて取り出す

●入れ方

レーベル面の上から押さえて入れる

●持ち方

ディスク面に手を触れない

●ディスクは両面共、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。

●ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。

●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。

●ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。

＜保管上のご注意＞

●直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。

●ディスクは、使用後、元のケースに入れて保管して下さい。

●プラスチックケースの上に重い物を置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。

＜その他機能等の使用上のご注意＞

●PC-9801/9821およびEPSON PCシリーズ専用のソフトです。他の機種では絶対に使用しないで下さい。

●ゲーム機をスクリーン投射方式テレビ（プロジェクションテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる恐れがあるため、絶対に接続しないで下さい。

警告

●CD-ROMディスク対応プレーヤー以外では絶対に再生しないで下さい。スピーカーを破損する恐れがあります。また、ヘッドフォンをご使用になる場合、大音量によっては耳に障害を被ったりします。

クラシックロード4

CLASSIC ROAD

Contents

このたびは『クラシックロード4』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

まず最初に、パッケージの内容をご確認ください。このパッケージには以下のものが入っています。万一、不足しているものがありましたら、お手数ですがパッケージ裏面の連絡先まで連絡してください。

『3.5FD/5FD版の場合』

●ゲームディスク1〜5 ……………計5枚（ディスク1がキーディスクになります。）
●取扱説明書 …………………………1冊（本書）
●アンケートハガキ……………………1枚

『CD−ROM版の場合』

●CD−ROM …………………………1枚
●取扱説明書 …………………………1冊（本書）
●アンケートハガキ……………………1枚

このゲームはハードディスク専用です。最初に各ディスクをインストールする必要があります。詳細はp.5を参照してください。

『クラシックロード 4』の世界をざっとご紹介しましょう。概要を把握してからスタートしていただくと、スムーズにゲームが進行できるでしょう。
本ゲームは実際の競馬界をシミュレートしたものです。今回は、ゲームにおけるプレイヤーの役割を3通り用意しました。より深く、より専門的に競馬シミュレーションを楽しんでいただくために考案されたスタイルです。
まず、この3つのモードを頭に入れてください。『調教助手になって、調教師を目指す』モード、『オーナーブリーダーになる』モード、『トラックマンになって、予想屋人生を歩む』モードです。プレイヤーはおのおのの趣向に合ったモードを選択して、ゲームをスタートさせます。3つのモード全てを楽しみたい場合は、違うモードで3人分のオーナー名を登録し、ひとりで受け持ちます。これら3つのモードが要所要所で接点を持ちながら、ひとつの競馬世界をつくっています。それが『クラシックロード 4』なのです。競馬を3つの要素に分割し、それぞれ別個に楽しめるのが大きな特徴といえるでしょう。なお、プレイ期間はいずれのモードも50年間です。
その他の特徴にも触れておきましょう。まず、最新データに基づく詳細な血統データがあげられるでしょう。サンデーサイレンスに代表される超一流種牡馬からマイナー種牡馬まで246頭、繁殖牝馬も610頭が用意されています。また、5代前までの血統表と、3大始祖までたどれる血統図もついています。後のページで紹介しますが、市場での売買も、より現実に近い形を採用しました。そして、レース体系も、大幅に改編された96年度のプログラムを採用しています。海外遠征も可能になり、地方競馬の交流レースにも出走可能になりました。調教や追い切りも、より詳細にして現実に近づける努力をしています。
ビギナーの人もマニアの人も、『クラシックロード 4』のプレイを通じて、競馬の新しい魅力を見つけていただけることと思います。サラブレッドの壮大な歴史の中に、これから、あなたも入っていくのです。そして、新たな歴史を創造していくのです。

《1.インストールの方法》

『クラシックロード4』はハードディスク専用ですので、初めにインストールを行わないと、ゲームを起動することができません。ここではFD版、CD-ROM版のインストールの方法を説明します。

※インストール方法及び使用方法を誤ると、ハードディスクの内容を破壊する恐れがあります。万一に備え、事前にハードディスクの内容のバックアップを取っておくことをお勧めします。

※増設ドライブからインストールする場合は、増設ドライブを優先するようにディップスイッチを変更してください。変更方法は、お手持ちのハードウェアのマニュアルをお読みください。

〈FD版のインストール〉

ハードディスクが、Ver5.0以降のMS－DOSで初期化されていて、空き容量が約25MB以上あることを確認した上で、以下の作業を行ってください。

※大容量のハードディスクにインストールする場合、25MB以上の空き容量が必要な場合があります。

(1) パソコンの電源を入れ、ハードディスクからMS－DOSを起動します。

(2) ディスク1をフロッピードライブに挿入します。

(3) DOSのカレントを、ディスク1を挿入したドライブに変更します。

{例} ディスクを挿入したドライブがBに割り当てられている場合はキーボードから
B：[↵]と入力します。

(4) 以下の例のようにインストール・コマンドを入力し、[↵]を押してください。

{例} B：¥>CR4INST[↵]

(5) インストールを始める前に、ハードディスクの空き容量を調べます。

※ハードディスクに25MB以上の空き容量が無い場合は、何かのキーを押すことで、インストール・プログラムは終了します。この場合は、ハードディスクに、充分な空き容量を確保した上で、(3) からやり直してください。

(6) ハードディスクのインストール可能なドライブが表示されますので、インストールしたいドライブを選んでください。

(7) ドライブを選択したら、つぎにディレクトリ名を入力してください。何も入力しないと、ディレクトリ名は「CR4」になります。

(8) 入力したディレクトリ名で良いかどうかを聞いてきますので、そのままで良い場合は「Yキー」を、変えたい場合は「Nキー」を入力してください。

(9) インストールが開始されます。あとは、画面の指示にしたがってください。

(10) インストールが無事終了すると、終了メッセージが表示され、MS－DOSに戻ります。

〈CD－ROM版のインストール方法〉

ハードディスクが、Ver5.0以降のMS－DOSで初期化されていて、空き容量が25MB以上あることを確認した上で、以下の作業を行ってください。

（1）パソコンの電源を入れ、ハードディスクからMS－DOSを起動します。

（2）CD－ROMをCD－ROMドライブに挿入します。

（3）DOSのカレントを、CD－ROMを挿入したドライブに変更します。

{例} ディスクを挿入したドライブがQに割り当てられている場合はキーボードから
　Q：⏎と入力します。

（4）以降は、〈FD版のインストール方法〉を参照してください。

《2.起動方法》

（1）3.5FD/5FD版の場合は、ディスク1を、CD－ROM版の場合はCD－ROMをドライブにセットしてください。

※不法コピー防止対策のものです。ご面倒でも、オリジナルディスクを挿入してください。

※インストールを行ったときと同じドライブをご使用ください。

（2）ディレクトリを、『クラシックロード4』をインストールしたハードディスクのディレクトリに移動してください。

{例}　B：¥>CD　¥CR4⏎

（3）「CR4」と入力し、⏎を押してください。ゲームがスタートします。

{例}　B：¥CR4>CR4⏎

《3.快適な環境の構築》

『クラシックロード4』を快適な環境で動作をするには、1.3MB以上の増設RAMが必要です。増設されている方は、MS－DOSのファイルの "HIMEM.SYS" を "CONFIG.SYS" に登録することで、快適な環境が得られます。MS－DOSの知識がある方は、"CONFIG.SYS" に "HIMEM.SYS" を登録してください。

注：クラシックロード 4では、増設RAMをXMS方式で使用します。1.3MBのEMBが全て確保できない場合でも、利用可能な分を使用しますので "HIMEM.SYS" を登録することをおすすめします。

《4.メモリが足りないときは!?》

『クラシックロード4』は、空きメインメモリが最低500KB以上必要です。もし500KB未満でゲームを起動すると、動作不良の原因になります。このような場合は"CONFIG.SYS" を書き換える必要があります。
また、空きメインメモリが500～550未満の状態で、次の項目に当てはまる環境でゲームを始めると、レース・シーンがFastモードのみの観戦になることがあります。

1）増設メモリがない場合（メインメモリが640KBのみ）
2）1MB以上RAMを増設していない場合
3）"HIMEM.SYS" を "CONFIG.SYS" にデバイス登録していない場合

※空きメインメモリの確認は、"CHKDSK.EXE" や、"MEM.EXE" などで確認できます。

上記の項目に当てはまる環境でも、空きメインメモリを550KB以上確保すると、レース・シーンをRealモードで観戦することができます。

《5.CONFIG.SYS　を書き換える前に》

"CONFIG.SYS" を書き換える前に、必ずフロッピーディスクなどにバックアップを行ってください。バックアップを取ることにより、以前の "CONFIG.SYS" に戻すことができます。

注1："CONFIG.SYS" を書き換えるには、MS－DOSの知識が必要です。

注2：以下に記載した "CONFIG.SYS" の内容は、基本的な例です。お使いの機種や環境の設定によりドライブ構成などが変わってしまいます。また、機種や環境によっては、他のドライバを組み込む必要があります。

注3："CONFIG.SYS" を書き換えたことにより、MS－DOSやWindowsの起動や、アプリケーションに動作不良が起きた場合は、バックアップを取った "CONFIG.SYS" に戻してお使いください。

注4："CONFIG.SYS" の書き換え作業はお客様の責任において実行してください。

《6.CONFIG.SYS の書き換え》

"CONFIG.SYS" を書き換えるには、

MS－DOS Ver.5でお使いの方は［SEDIT］で行います。
MS－DOS Ver.6でお使いの方は［EDIT］で行います。
Windowsでお使いの方は［メモ帳］で行います。

また、内容を書き換える場合は、不要な行を削除するか、行の先頭に［REM］を追加してください。(［REM］を追加すると、その行の内容は実行されません。)

〈3.5FD/5FD版〉

1.MS－DOSでご使用の場合（MS－DOS Ver.5.0以上）

```
BUFFERS=20
FILES=10
DEVICE=A：¥DOS¥HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

2.Windows3.1インストールモデルでご使用の場合

```
BUFFERS=20
FILES=10
DEVICE=A：¥WINDOWS¥HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

〈CD－ROM版〉

1.MS－DOSでご使用の場合（MS－DOS　Ver.5.0以上）

```
BUFFERS=20
FILES=10
DEVICE=A:¥DOS¥HIMEM.SYS
DOS=HIGH
DEVICEHIGH=A:¥DOS¥NECCD.SYS/D:CD_101
```

2.Windows3.1インストールモデルでご使用の場合

```
BUFFERS=20
FILES=10
DEVICE=A:¥WINDOWS¥HIMEM.SYS
DOS=HIGH
DEVICEHIGH=A:¥WINDOWS¥NECCD.SYS/D:CD_101
```

注：ここで表記した　"CONFIG.SYS"　の内容は、AドライブがハードディスクでMS－DOSやWindowsがAドライブにインストールされている状態でのみ有効です。MS－DOSやWindows3.1が表記と異なるドライブにインストールされている場合は、ドライブの指定などを書き換えてください。

《1.ゲームの基本操作》

『クラシックロード4』は、ゲームが始まると全ての操作をマウスで行います。
ここでは、本文中に用いられているマウス操作の説明を行います。

1） マウスの左ボタンを押すことを『クリック』または『選択』と呼びます。

例1：調教師コマンドの『情報』を『クリック』します。

例2：『関東版』『関西版』のいずれかを選択します。

2） マウスの右ボタンを押すことを『右クリック』と呼びます。

3） マウスを動かすと、画面に表示されている矢印が連動して動きます。この矢印のことを『マウス・カーソル』と呼びます。

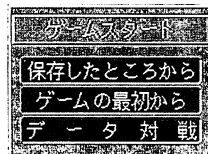
4） マウスの左ボタンを押した状態のまま『マウス・カーソル』を動かすことを『ドラッグ』と呼びます。

例：画面右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全ての種牡馬を調べることができます。

《2.ゲームスタート》

オープニング中に、またはオープニングの終了時にマウスをクリックすると、画面中央に選択ウィンドウが表示されます。ここで初期設定を行います。

初めてゲームを行う場合

セーブデータと対戦データがある場合

1.『ゲームの最初から』を選択

初めてゲームをスタートさせるときは、プレイヤーの所属エリアを選択する画面になりますので『関東版』『関西版』のいずれかを選択します。
『関東版』と『関西版』では開催されるレースが異なり、所属する厩舎や騎手も違います。各レース日程の詳細はp.103を参照してください。

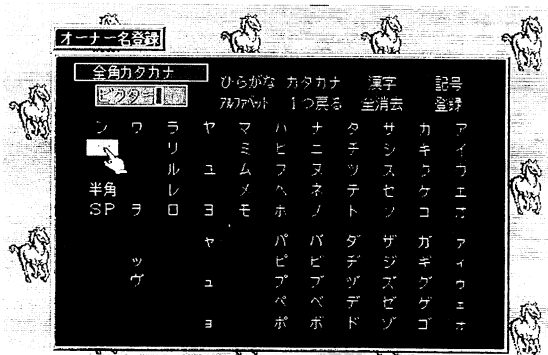
2.『保存したところから』を選択

既にゲームデータが保存されている場合に表示されます。クリックするとデータ選択のウィンドウが示されますので、続きをやりたいデータを選んでください。

3.『データ対戦』を選択

対戦馬データがあると、この項目が表示されます。対戦機能は、ゲームの保存とは別に、対戦馬データとして保存することにより、対戦レースを行うことができます。また、ゲームの保存が一度もされていないときは、『データ対戦』を選択することはできません。詳細はp.84を参照してください。

4.オーナー名登録

所属エリアを選択すると、続いてオーナー名の登録に移ります。ひらがな、カタカナ、漢字、記号、アルファベットを自由に使って登録できます。
オーナー名登録の次に、シンボルマークの選択をします。シンボルマークは、プレイヤーの管理馬を他の馬と識別するために用いられます。

オーナー名の登録

シンボルマークの選択

《3.モード選択》

オーナー名とシンボルマークを登録すると、モード選択画面に切り替わります。モードは3種類あります。『調教助手になって、調教師を目指す』『オーナーブリーダーになる』『トラックマンになって、予想屋人生を歩む』の3つの人生が示されますので、プレイしたいモードを選択してください。

1．調教助手になって、調教師を目指す
2．オーナーブリーダーになる
3．トラックマンになって、予想屋人生を歩む

1.『調教助手になって、調教師を目指す』を選択

『調教助手になって、調教師を目指す』は、サラブレッドの育成（調教）に興味を持っている人のためのモードです。プレイヤーは表示された厩舎のうちからひとつを選び、その厩舎の調教助手としてスタートします。そして、調教師から管理する馬を預かり、調教してレースに出走させます。
調教助手として実績を積み、調教師試験に合格すると、晴れて調教師となります。調教師になったら、新しい厩舎を開設することができます。以降は、馬主と交渉して良い馬を預かり、調教してレースに出走させる人生を送ります。目的は、リーディング・トレーナーになることです。

2.『オーナーブリーダーになる』を選択

『オーナーブリーダーになる』は、サラブレッドの生産に興味を持っている人にすすめたいモードです。オーナーブリーダーとは馬主兼生産者のことで、プレイヤーは資金5億円を元手に、競走馬の購入からスタートします。そして、しかるべき厩舎に馬を預け、レースに出走させます。ちなみに、資金を持っているのはオーナーブリーダーだけで、競馬場で馬券を買うこともできます。経営者の手腕も必要なマネーゲーム的側面も持っているといえるでしょう。
当面の目標はG㈵制覇、資金が増えたら生産へとステップアップしていきます。牧場を拡張したり、海外レースに挑戦したり、さまざまなイベントが待っています。リーディング・オーナーやリーディング・ブリーダーを目指して、人生を歩んでいくことになります。

3.『トラックマンになって、予想屋人生を歩む』を選択

『トラックマンになって、予想屋人生を歩む』は、馬券ファンやギャンブルファンに向いたモードです。プレイヤーは競馬の予想屋になり、毎週開催される各レースの予想をします。そして、5人のライバル予想屋たちと回収率を競います。目標は年間回収率のトップになることです。

予想を通じて競馬に参加するわけで、実際の競馬ファンの立場にいちばん近いモードといえるでしょう。

《1.目的》

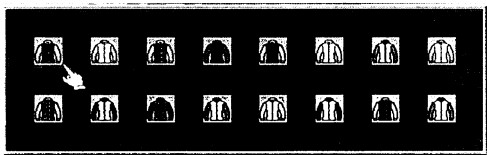
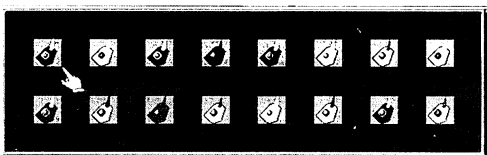
調教助手とは、文字どおり、厩舎のトップである調教師の手足となって働く人です。調教師から与えられた馬を育てて好成績をあげ、経験を積んで、調教師試験を受けます。調教助手の目的は、調教師になって一国一城の主になることです。すなわち、厩舎を開業することです。
そして、調教師になってからの目的は、勝ち鞍と収得賞金でトップをとることであり、年間最優秀調教師を目指します。

《2.登録》

『調教助手になって、調教師を目指す』を選択すると、続いて登録を行います。

1.勝負服・メンコの選択

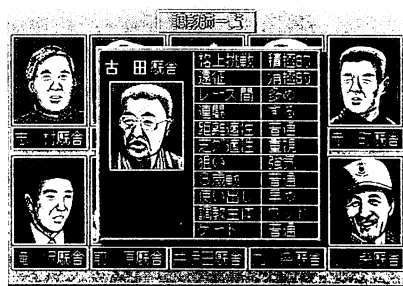
まず、勝負服の選択をします。16種類の中から気に入ったものを選んでください。プレイヤーの管理する馬に騎乗する騎手は、選択された勝負服を身につけて登場します。勝負服の登録の次は、メンコ（覆面）の選択です。プレイヤーの管理馬に装着するメンコです。

※実際の競馬では、勝負服やメンコは馬主によって決まりますが、本ゲーム中では、レースを見やすくするために調教師モードでもこれを設定します。

勝負服の選択

メンコの選択

2.所属厩舎の選択

メンコの種類を決定したら、所属厩舎の選択に移ります。10人の調教師が、『調教師一覧』の画面にランダムに登場します。厩舎名をクリックし、『プロフィール』をクリックすると、その厩舎の特徴が表示され、『管理馬一覧』をクリックするとその厩舎の『管理馬一覧表』が表示されます。プレイヤーはいずれかの厩舎に調教助手として所属することになります。画面右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全体を参照できます。

3.調教師の性格

厩舎名をクリックし、『プロフィール』を選択すると、厩舎（調教師）の性格がわかります。各項目の意味は以下のとおりで、これらを総合的に判断し、自分にふさわしいと思う厩舎を選んでください。

1）格上挑戦

格上挑戦に積極的か否かを示します。積極的な調教師は強気な性格といえるでしょう。

2）遠征

関東版の場合は関西への遠征に、関西版の場合は関東への遠征に積極的か否かを示します。

3）レース間

レース間隔をどの程度とるかを示します。『多め』はゆったりしたローテーション、『少なめ』は詰まったローテーションでレースに使う傾向があります。

4）連闘

2週連続、もしくはそれ以上連続して出走させることがあるか否かを示します。

5）距離適性

レースにおいて、出走馬の距離適性を重視するか否かを示します。

6）芝ダ適性

レースに出走させる際、芝とダートの適性を重視するか否かを示します。

7）狙い

目標レースのレベルをどこに置くかを示します。『強気』は高いレベル、『弱気』は低いレベルに目標を設定する傾向があります。

8）3歳戦

3歳戦を重要視するか否かを示します。

9）使い出し

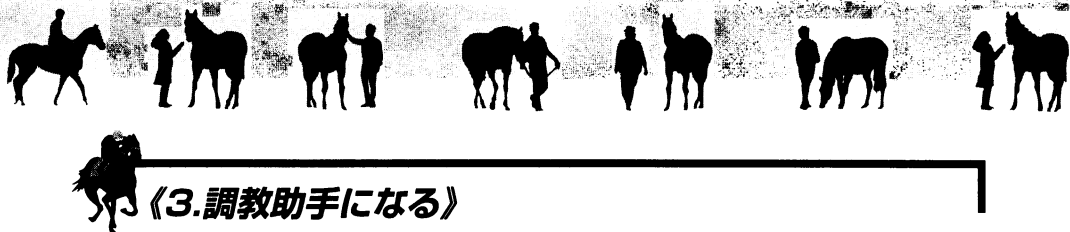
早めにデビューさせるか否かを示します。

10）調教主体

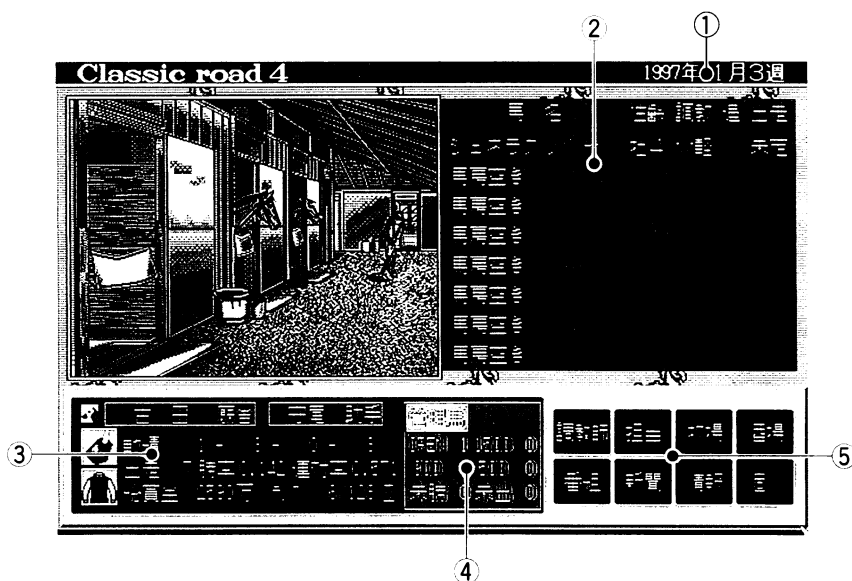
ウッド、ダート、坂路のうち、どれを中心に調教するかを示します。

11）ゲート

ゲート練習を重視するか否かを示します。

《3.調教助手になる》

いよいよ、ゲームスタートです。プレイヤーは調教助手として厩舎に所属しました。

1.厩舎画面

登録が終了すると、下の写真の画面が現れます。これが調教助手の厩舎画面です。この画面の説明をしていきます。なお、厩舎画面で右クリックし、『週末へ』を選択すると週末画面（p.69参照）に進みます。

①年月日：現在の日付を表示します。左から、西暦、月、週。スタート時は、1997年1月1週になっています。

②馬房：自分が管理する馬が表示されます。『馬名』をクリックすると、個々の馬の馬房に行くことができます。馬房数は8ありますが、調教助手が預かれるのは最大4頭です。

※馬名→馬の名前/性齢→性別と馬齢/調教→現在行われている調教/追→追い切りの有無（○で表示）/出走→出走予定

③所属厩舎データ：シンボルマーク、メンコ、勝負服と所属厩舎の今年度成績が表示されます。

※戦績→管理馬の成績。左から1着、2着、3着、着外の回数/出走→出走回数/勝率→勝利数を出走数で割った数値/連対率→1着2着に入線した率/総賞金→管理馬が収得した賞金総額（単位·万円）/ランク→現在のランキング

④管理馬：管理馬をクラス分けで表示します。

⑤調教助手コマンド：調教助手が行えるコマンドの一覧です。

2.調教助手コマンド

●『調教師』

調教師と交渉します。『馬を預かる』を選択すると、調教師が管理馬から適当な馬を推薦してきます。4頭まで預かることができます。『馬を返す』を選択すると管理馬一覧が示され、返却したい馬を選択できます。ただし、「なにを言ってる!」などと怒られ、返却できないこともあります。

●『担当』

選択すると、担当厩務員の一覧が表示され、担当している馬名をクリックすると、担当者を変更することができます。

●『牧場』

調教助手のうちは選択できません。牧場には、調教師になってから行くことができます（p.51参照）。

●『酒場』

酒場に行くことができます。酒場には客として調教師や馬主などがいます。『情報』を選択すると、有益な情報を聞き出すことができます。『ヘルプ』を選択すると、ゲームの簡単な説明が表示されます。メンバーは毎週変わりますので、小まめにたずねることが肝心です。

● 『番組』

各週の番組表を参照できます。左右の◀▶印で前後にスライドします。レース名をクリックすると、当週のレースの場合は出走登録馬、2週～4週後のレースは出走予定馬、それ以降のレースではコースと条件が表示されます。

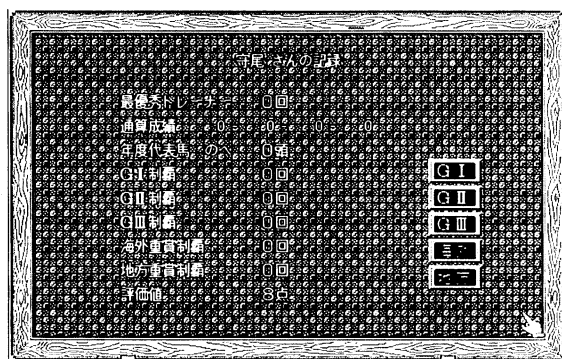
● 『新聞』

『週刊プログレスポーツ』を見ることができます。内容は1面が前週のメインレースの結果、2面は特別戦（2鞍）の結果、3面は先週の開催結果、4面は今週出走の有力馬、5面は先週のトラックマンランキングが参照できます。宝塚記念や有馬記念の人気投票結果も、レース前に限り掲載されます。左右の◀▶印でページを前後できます。

● 『情報』

各種情報が参照できます。『現役競走馬』『騎手成績』『種牡馬成績』『調教師成績』『牧場成績』『馬主成績』『トラックマン成績』『GI優勝馬』『年度代表馬』『コースレコード』の10項目あります。それぞれの詳細はp.87を参照してください（1月1週は『現役競走馬』『GI優勝馬』『年度代表馬』『コースレコード』の4項目のみ参照できます）。

● 『個人』

個人記録です。その時点での最優秀トレーナー受賞回数、通算成績（左から1着、2着、3着、着外）、年度代表馬のべ頭数、GI･GII･GIII制覇回数、海外･地方重賞制覇回数、評価値（点数表示）が表示されます。制覇重賞の内訳は『GI』『GII』『GIII』『海外』『地方』のクリックで表示されます。

3.馬を預かる

まず、師匠である調教師と交渉し、馬を預かりましょう。管理する馬を決定します。『調教師』コマンドを選択し、『馬を預かる』をクリックすると、調教師が管理馬の中から馬を推薦してきます。戦績や血統などの情報をたよりに気に入った馬を預かってください。最大4頭まで預かることができます。

4.担当厩務員

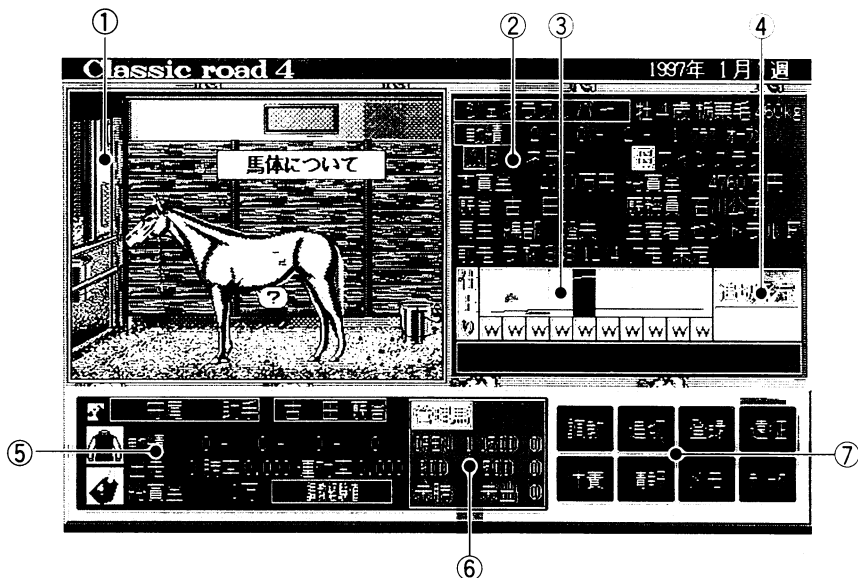
馬を預かると、続いて担当厩務員が紹介されます。担当厩務員は馬の状態を詳しく知る立場にあり、プレイヤーにさまざまな情報を提供してくれます。毎週、馬の現状を報告してくれます。

また、『担当』コマンドで厩務員を変更することができます。

《4.調教する》

調教師から預かった馬は、馬房に入ります。馬名をクリックすると、個別馬房の画面になります。

1.個別馬房

個別馬房は、1頭1頭の馬の状態を詳細に見ることができます。調教、追い切り、出走登録なども、この画面から行います。画面の説明をしておきましょう。なお、個別馬房で右クリックし、『厩舎へ』を選択すると厩舎画面に戻ります。

①馬房：馬がグラフィック表示されています。馬体にマウス・カーソルを合わせると、厩務員からその馬の現状を聞くことができます。

※仕上がりについて→仕上り状況/スタミナについて→スタミナがどの程度あるか/スピードについて→スピードがどの程度あるか/パワーについて→パワーがどの程度あるか/馬体について→現在の馬体重/疲労について→疲労の状況

②基本データ：その馬の基本データが表示されています。

③仕上り：その週の前後計10週間の仕上がりと疲労をグラフ化し、調教の種類を示しています。

※仕上がり→緑のグラフ/疲労→赤いグラフ/調教の種類→休＝休み、プ＝プール、ゲ＝ゲート、ダ＝ダート（赤は強め）、W＝ウッド（赤は強め）、坂＝坂路（赤は強め）、移＝移動中

④追切予定：予定のあるときのみ『あり』の表示が出ます。

⑤調教助手データ：シンボルマーク、メンコ、勝負服と調教助手の今年度成績が表示されます。

⑥管理馬：プレイヤーの管理馬の現状が表示されます。

⑦馬房コマンド：馬房で行えるコマンドの一覧です。

2.馬房コマンド

●『調教』
調教を行います。詳細はp.23を参照してください。

●『追切』
追い切りを行います。予定が入っていないと選択できません。詳細はp.25を参照してください。

●『登録』
出走登録、または解除を行います。詳細はp.28を参照してください。

●『遠征』
海外や地方の重賞に挑戦するときに選択します。『登録』で登録し、『移動』で現地に移動します。詳細はp.30を参照してください。

●『休養』
管理馬を休養させるときに選択します。休養には『放牧』『笹針』『温泉』の3種類があります。詳細はp.31を参照してください。

●『情報』
各種情報が参照できます。『現役競走馬』『騎手成績』『種牡馬成績』『調教師成績』『牧場成績』『馬主成績』『トラックマン成績』『GI優勝馬』『年度代表馬』『コースレコード』の10項目あります。それぞれの内容はp.87を参照してください。

●『メモ』
厩務員のメモが参照できます。その馬の性質・特徴がわかり、調教やレースの参考に利用できます。メモは頻繁に変わりますので、常に参照するクセをつけるようにしましょう。

●『データ』
選択すると、その馬のデータ画面に切り替わり、各種データを参照できます。『戦績』

を選択すると全てのレース結果、『血統』を選択すると血統表を見ることができます。また、未勝利馬以外は『対戦データの保存』を選択することができます。選択すると、その馬の現時点でのデータを保存することができます。詳細はp.84を参照してください。

3.調教画面

『調教』を選択すると、調教画面に切り替わります。この画面で各調教メニューを選択し、さまざまな調教を行います。

①基本データ：馬名、性齢、クラス、戦績（左から1着、2着、3着、着外）、本賞金（本）、総賞金（総）、今週の調教状況が表示されます。
②出走情報：前走と出走予定3レース分が表示されます。
③調教グラフィック：今週行われる予定の調教が、グラフィックで表示されます。
④調教日程表：その馬の調教状況を一覧できる日程表です。
⑤調教メニュー：選択できる各調教メニューが表示されます。

●調教日程表の使い方

調教日程表で、調教の変更を行うことができます。
左右上方にある[←][→]印をクリックすると、1週ずつ前後に移動させることができます。

『月週』の欄にある緑の帯は、現在の週（今週）を示します。また、グラフ中のオレンジの帯は前走および出走予定の週を示します。緑のグラフは仕上がり、赤いグラフは疲労の推移を示しています。
調教内容の変更は、各調教メニューで種類を選択後、欄内を1回クリックすると、その週の調教内容欄がオレンジになります。その週から4週先までを変更する場合は、4週先の調教内容欄をクリックすると、1～4週間の調教予定が変更されます。1週だけ変更する場合は、調教内容欄を2回クリックします。
『追』は追い切り予定を入れる欄です。欄内をクリックすると○印が表示され予定が入ります。再度クリックすると解除されます。

4.調教の種類と効果

調教の種類と、その効果を説明しましょう。馬の性質、その場の状況に応じて使い分けることが肝心です。

『休み』

馬場入り休みです。疲労が少し回復しますが、仕上がりも落ちます。レースのあとは、自動的に休みとなります。

『プール』

プール調教です。スタミナの増強に効果がありますが、仕上がりには効果が薄いようです。脚もとへの負担はありません。

『ゲート』

ゲートの練習です。能力のアップにはそれほど効果がなく、仕上がりにも効果が薄いですが、ゲートの出がよくなり、スタート時の出遅れが解消されます。

『ダート』

ダート調教です。能力をまんべんなく伸ばす効果があります。ウッドよりは疲れがたまりにくいのですが、脚もとへの負担は大きくなります。<軽め>と<強め>があり、強い調教は能力も伸びますが、疲労や脚もとへの負担も増大します。

『ウッド』

ウッドチップ調教です。能力はまんべんなく伸び、基本といえる調教です。<軽め>と<強め>があり、強い調教は能力も伸びますが、疲労や脚もとへの負担も増大します。

『坂路』

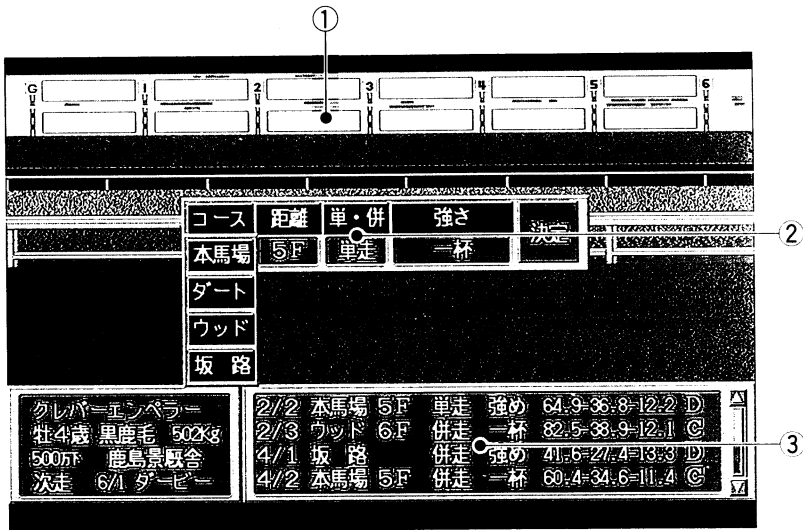
坂路調教です。スピードとパワーを伸ばすのに効果があります。脚もとへの負担はそれほどありませんが、疲労は、各調教の中でいちばんたまりやすい調教です。<軽め>と<強め>があり、強い調教は能力も伸びますが、疲労や脚もとへの負担も増大します。
また、腰が甘い馬は坂路調教をすることにより、腰の甘さが直っていきます。

5.追い切りをする

追い切り予定の入っている週に、個別馬房で『追切』を選択すると、追い切り画面に切り替わり、追い切りを行うことができます。追い切りとは、出走態勢を整えるために行う仕上げの調教のことで、そのときの馬の状態に応じて、強く追ったり、軽めで済ませたり、よく考えて行うことがポイントです。
強い追い切りをかけることによって、仕上がりが急激にアップすることもあります。反面、仕上がりが低い状態で追い切りをかけると、反動で疲労が増大することもあります。また、追い切りをかけずに出走すると、仕上がりきらずに凡走するケースもあるようです。

6.追い切り画面

①タイム標示板：上の欄でハロン間（1ハロンは200m）のタイム、下の欄でトータルのタイムを表示します。
②追い切りコマンド：追い切りの内容を決定して実行します。詳細はp.26を参照してください。
③結果表示欄：過去の追い切り内容を表示します。左から『追い切り月週』『コース』『距離』『単・併（単走か併走か）』『強さ』『追い切りタイム』『総合評価（ABC評価）』です。

※追い切りタイムは坂路の場合、ラスト3F、2F、1Fの時計です。坂路以外では、全体、ラスト3F、1Fの時計です。

7.追い切りの種類と効果

追い切りの種類とその効果を説明します。その馬に合った追い切りを行うための参考にしてください。『決定』で実行されます。

1）コース

●『本馬場』

スピードを重点的に伸ばす追い切りです。脚もとへの負担は、もっとも大きくなります。

●『ダート』

各能力を平均的に伸ばす追い切りです。疲労はたまりにくいですが、脚もとへの負担は大きくなります。

●『ウッド』

各能力を平均的に伸ばす追い切りですが、ダートほどではありません。脚もとへの負担は軽いですが、疲労はそれなりに蓄積します。

● 『坂路』

スピードとパワーに効果がある追い切りです。脚もとへの負担はそれほどありませんが、疲労はもっともたまりやすくなります。

2）距離

● 『5F』

5ハロン（1000m）の追い切りです。

● 『6F』

6ハロン（1200m）の追い切りです。5ハロンよりも距離が長いので、能力も伸びますが疲労もたまります。

3）単・併

● 『単走』

1頭で行う追い切りです。

● 『併走』

いわゆる併せ馬です。他の馬と競走する形で行う追い切りで、より実戦的です。単走よりも強い調教になります。なお、『併走』を選択すると、パートナー（競走相手）を選ぶウィンドウが表示されます。馬の状態を考慮して、適当な相手を選んでください。

4）強さ

● 『軽め』

馬なりで行う軽めの追い切りです。すでに仕上がっている場合の調整として行います。

● 『強め』

しっかりと追う強い追い切りです。もうひと絞りしたい場合に使います。

● 『一杯』

ビッシリとムチを入れて、馬を全力疾走させる追い切りです。太め残りで、仕上がっていない場合に使います。

● 『ゴール前追う』

ゴール前だけ一杯に追う、上がり重点の追い切りです。能力の伸びや仕上がり、疲労のたまり具合などは、『軽め』と『強め』の間になりますが、馬体重はそれほど減りません。

※「併走」や「ゴール前追う」調教をした時は、勝負根性が上がることがあります。

《5.レース》

『クラシックロード 4』の場合、調教助手は自己の管理馬に調教をつけるだけでなく、出走させるレースの決定権も持っています。登録に関する一連のコマンドについて説明しましょう。

1.登録画面

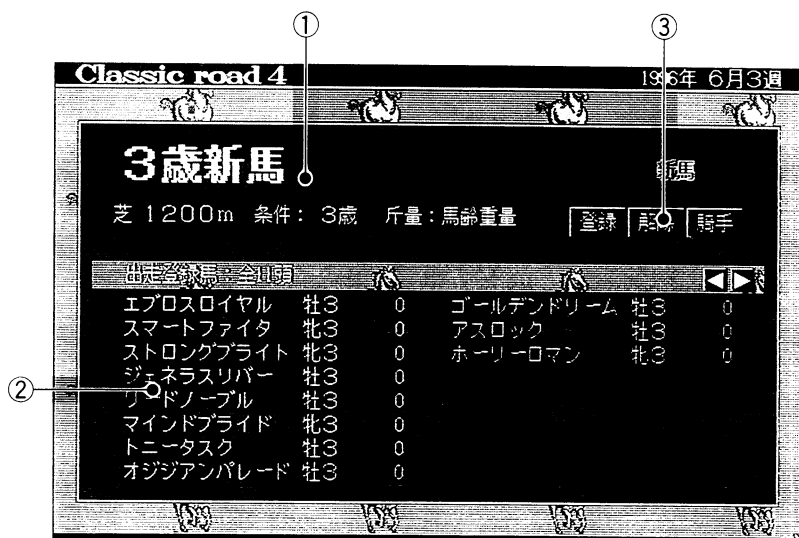
個別馬房で『登録』を選択すると登録画面に切り替わり、出走登録をすることができます。番組表はその週（今週）を含めた4週が同時に表示され、左右の◀▶印をクリックすることにより、前後に1週ずつ移動できます。

①表示条件：出走条件の表示を変更できます。最初は自己条件に設定されています。
※自己条件→その馬のクラスに合ったレースを表示/格上挑戦→格上クラスのレースを表示

②調教師：調教師が出走レースのアドバイスをくれます。指示に従うか否かはプレイヤーの自由です。

③番組表：出走可能なレースが緑色で表示されています。レースをクリックすると、レース登録ができます。出走予定を入れると、レース名はオレンジに変わります。

2.レース登録

番組表で出走可能なレースをクリックすると、レース登録が可能になります。3レース分までのローテーションを決めて登録が可能です。ただし、レースに勝ってクラスが上がった場合、出走不可能になった条件戦は自動的に予定がキャンセルされます。

①レース名表示：レース名と条件が表示されます。

②出走予定馬：2～4週先のレースの場合、出走予定の馬が表示されます。馬名のクリックで、その馬の情報（戦績・血統など）を見ることができます。5週目から1年以内のレースを選択した場合、重賞レースは前回の結果、重賞以外のレースはレースコースが表示されます。

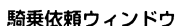
③登録コマンド：『登録』で登録し『騎手』で騎乗依頼をします。そのレースがすでに登録済みの場合、『解除』で登録を取り消します。

3.騎乗依頼

『登録』でレース登録したあと、『騎手』を選択すると騎乗依頼可能な騎手の一覧表が表示されます。騎手はランク順で、騎乗料が高いほど上位ランクの騎手です。ウィンドウ右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全体を参照できます。騎手を決定すると、矯正馬具のウィンドウが表示されます。馬の性格を考慮して、装着するか否かを決めてください。

騎乗依頼ウィンドウ

矯正馬具ウィンドウ

『メンコ（覆面）』

馬の耳を覆って雑音を遮断し、馬を落ち着かせるものです。

『ブリンカー』

遮眼革（しゃがんかく）ともいいます。馬の目の後方につけて視界を遮る器具で、レースに集中させる効果があります。気性の激しい馬に装着すると効果がありますが、むやみに装着すると逆効果にもなります。ブリンカーをつけると、強制的にメンコ装着になります。

※ブリンカーはメンコなしでは装着できません。

『シャドウロール』

馬の鼻に巻き付けた輪のことで、前方の視界を狭くします。馬の首を下げさせ、理想的なフォームで走らせることができます。

4.遠征

個別馬房で『遠征』を選択すると、海外・地方への遠征ができます。『海外・地方遠征プラン画面』でレースを選択し、通常どおりに騎乗依頼を行えば出走可能です。『登

録』を選択し、遠征レースの出走予定を入れると『移動』が選択でき、現地に移動できます。出走可能な遠征レースは、青色で表示されます。
ただし、海外･地方遠征の場合は出走登録馬などは表示されず、代わりにレース紹介が表示されます。また、開催週の海外レース登録はできません。最低でも1週前に現地に移動している必要があります。移動した週は体調がくずれるため、早めに移動して現地で調整を行うのがベストです。

※オーナーブリーダー･モードで『遠征』を行うと、移動費に4万円、1週間の滞在に100万円の遠征費が必要です。

《6.休養》

疲労がたまりすぎると、競走馬はレースで実力を発揮できなくなり、また、思わぬアクシデントに見舞われる可能性も高くなります。休養の種類と効果を知り、適切な休養を与えてやりましょう。休養をすると疲労は回復しますが、仕上がりが落ちます。馬体重にも影響を及ぼします。

1.休養の種類と効果

●『放牧』

牧場に戻して休養させます。もっとも一般的な休養です。疲労の回復は他と比較してそれほど期待できませんが、仕上がりもそれほど低下せず、休養中に能力が上がることもあります。期間は『1ヶ月』『2ヶ月』『3ヶ月』の中から選択します。

●『笹針』

管理馬に笹針治療を施します。短期間で疲労が回復しますが、笹針を打ったあとでないと、休養期間がわかりません。休養期間は2週間から8週間の間です。

●『温泉』

管理馬を温泉に連れて行って休養させます。疲労回復には最大の効果がありますが、仕上がりがもっとも落ちます。休養中に能力が下がることもあるようです。休養期間は8週間です。

2.馬の病気と故障

サラブレッドは繊細な動物で、しばしば病気や故障などのアクシデントに見舞われます。代表的な病気と故障を紹介しましょう。

●『熱発』(ねっぱつ)

馬が熱を出します。疲労がたまっていると起こりやすいようです。その週は馬場入りできません。レース出走もキャンセルされます。

●『疝痛』(せんつう)

馬が腹痛を起こします。運動不足が原因のケースが多いようです。その週は馬場入りできません。レース出走もキャンセルされます。

●『フレグモーネ』

傷口などから細菌が入り、皮膚が化膿する病気です。その週は馬場入りできません。レース出走もキャンセルされます。

●『裂蹄』(れってい)

馬の蹄が縦に裂ける病気です。冬場に起こりやすく、慢性化することもあります。重大な故障の原因にもなりかねないので、調教をひかえめに行うことが必要です。

●『ソエ』

成長期の若い馬(主に3歳馬)に起こりがちな骨膜炎です。「ソエを痛がる」というコメントがあるうちは、脚もとに負担がかかる調教や強い調教をひかえたほうが無難です。通常、成長するにしたがって、解消されます。

●『ノド鳴り』

馬の喘息で、先天的なものです。空気が乾燥すると悪化し、競走能力に影響を与えますが、雨の日など湿気があるときは症状が楽になることもあります。その馬の宿命といえるもので、治療法はありません。

●『跛行』(はこう)

脚を痛がって、歩き方に異常が見られる状態です。脚もとが弱い馬がなりやすいようです。馬場入りを1週休んで、検査を受ける必要があります。

● 『挫跖』（ざせき）

蹄の底のほうに内出血が起きるもので、石やクギなどを踏んだために起こります。その週は馬場入りできません。レース出走もキャンセルされます。

● 『骨折』

脚の骨が折れています。3～6ヶ月間の故障休養が必要です。

● 『屈腱炎』（くっけんえん）

脚の裏側にあたる屈腱が炎症を起こし、エビの腹のように腫れる状態をいいます。俗に「エビハラ」ともいいます。6～18ヶ月間の故障休養が必要で、場合によっては競走生命を断たれてしまう重大な故障です。

《7.馬のデータを知る》

個別馬房では、その馬に関するさまざまなデータを得ることができます。データをうまく利用して、調教やレース選択に活かしてください。

1.メモ

『メモ』をクリックすると、厩務員のメモを参照できます。入厩直後は、何もわからないのでメモはありませんが、調教やレースを経験させるごとに、その馬の性質がわかってきて、メモの内容は充実していきます。馬体や仕上がりの情報とともに、折りをみて何度も確認することが必要になります。

なお、調教助手が調教師から預かった馬に関しては、当初からメモが書かれています。

2.データ

『データ』をクリックすると『データ画面』になり、その馬の詳しい情報が得られます。

①馬名：馬の名前です。

②性齢・毛色：性別と年齢、被毛の色です。毛色には鹿毛、黒鹿毛、青鹿毛、芦毛、青毛、栗毛、栃栗毛の7種類があります。

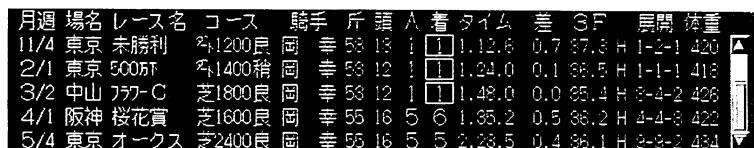
③クラス：その馬の現在のクラスです。新馬、未出走、未勝利、500万下、900万下、1500万下、オープンに分かれています。

④本賞金：その馬の本賞金の合計額です。

⑤総賞金：その馬の収得賞金の総額です。

⑥戦績：左から1着、2着、3着、着外の回数です。『戦績』をクリックすると、詳細が下段に表示されます。画面右下のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、初出走から前走まで、全てのレース結果が確認できます。

月週	場名	レース名	コース	騎手	斤	頭	人	着	タイム	差	3F	展開		体重
11/4	東京	未勝利	ダ1200良	岡　幸	53	13	1	1	1.12.6	0.7	37.3	H	1-2-1	420
2/1	東京	500万下	ダ1400稍	岡　幸	53	12	1	1	1.24.0	0.1	36.5	H	1-1-1	418
3/2	中山	フラワーC	芝1800良	岡　幸	53	12	1	1	1.48.0	0.0	35.4	H	3-4-2	426
4/1	阪神	桜花賞	芝1600良	岡　幸	55	16	5	6	1.35.2	0.5	36.2	H	4-4-3	422
5/4	東京	オークス	芝2400良	岡　幸	55	16	5	5	2.28.5	0.4	36.1	H	9-9-2	434

●『戦績』の読み方

『月週』→出走した月週/『レース名』→出走レース名/『コース』→芝ダート、距離、馬場状態/『騎手』→騎乗した騎手/『斤』→斤量（負担重量）/『頭』→出走頭数/『人』→人気/『着』→着順/『タイム』→走破タイム/『差』→1着の場合は2着馬とのタイム差、2着以下の場合は1着馬とのタイム差/『3F』→上がり3ハロンのタイム/『展開』→ペース（H＝ハイペース、M＝平均ペース、S＝スローペース）とレース途中の順位（2コーナー－向こう正面－4コーナー）/『体重』→当日の馬体重、Bはブリンカー着用

⑦所有者：所有している馬主名です。

⑧生産者：生産牧場名です。

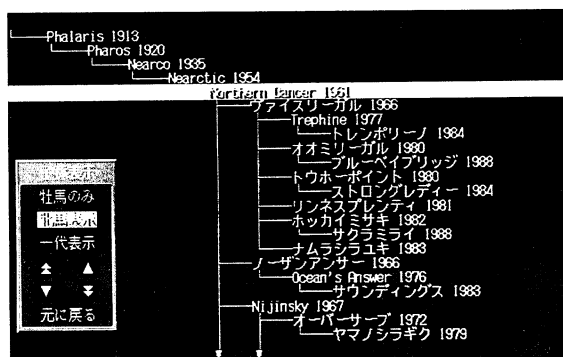
⑨厩舎：所属調教師名です。

⑩馬体重：現在の馬体重です。

⑪血統：『父』は父の馬名、『母』は母の馬名、『適距離』は向いている距離範囲、『重』は重馬場の巧拙（◎、○、△、×の順に得意）、『成熟』は成長の傾向（早熟、普通、晩成）、『コメント』は父と母に関するコメントです。『血統』をクリックすると『血統表』が表示されます。『血統表』で馬名をクリックすると『血統図』（サイアーライン）が表示されます。

血統表

●『血統表』の読み方

その馬の5代前までの血統が参照できます。グレーが牡馬、ブラウンが牝馬です。赤で表示された馬名はインブリードを示しています。インブリードがある場合は、画面上部にその馬名と血量が表示されます。

血統図（サイアーライン）

●『血統図』（サイアーライン）の読み方

血統表中の馬名をクリックすると、指定された馬を中心とした血統ツリーが表示されます。指定された馬の上側がサイアーラインを表します。血統ツリー上の任意の馬をクリックすると、その馬を中心にした血統ツリーに変わります。

『牡馬のみ』→牡馬だけの子孫を表示/『牝馬表示』→牝馬を含む子孫を表示/『一代表示』→牝馬を含むその馬の直仔（一代目の子孫）を表示/『矢印↑』→その線上の次の子孫から表示/『矢印↓』→その線上の前の子孫から表示/『▲』→子孫が1頭ずつ上にスクロール/『▼』→子孫が1頭ずつ下にスクロール/『⏶』→子孫が1ページずつ上にスクロール/『⏷』→子孫が1ページずつ下にスクロール/『元に戻る』→最初に指定された馬中心の血統図に戻る

⑫特別戦成績：優勝したレースを中心に、特別戦の結果（着順）が表示されます。
⑬対戦データの保存：その馬の現時点のデータを保存します。保存されたデータは対戦モードで使用できます。詳細はp.84を参照してください。

《8.調教師を目指す》

調教助手の大きな目標は調教師になることです。いきなり調教師になることはできません。経験を積んで調教師にふさわしい実績を残し、調教師免許試験に合格する必要があります。

調教助手としての経験・実績は、評価値として蓄積され、一定の数値になると第一次試験の受験資格が得られ、それに合格すると第二次試験があり、そこで合格して晴れて調教師になれるのです。

調教師になると新しく自分の厩舎を持つことができ、所属していた厩舎を離れます。これまで師匠と仰いでいた調教師が、今度はライバルになるのです。

1.模擬試験

毎月第1週には調教師免許の模擬試験が実施されます。『はい』を選択すると、試験会場に行くことができます。模擬試験を受験するか否かは自由ですが、試験に慣れておくためにできるだけ受けておいたほうがいいでしょう。

試験は全部で10問出題され、全て5択問題です。考える時間は1問につき5秒間。時間切れは間違いと見なされます。コンスタントに8問正解できるようになれば、本番の準備として万全です。とはいえ、専門的でカルトな問題も多く、かなりのマニアでも難しいかもしれません。

2.第一次試験

毎年、10月1週に実施されます。試験の形態は模擬試験と同じです。10問中8問以上の正解で合格です。合格すると第二次試験に進め、不合格だと、所属厩舎で、もう1年修行しなければなりませんが、試験に合格しなくても評価値が基準を越えると、一次試験をパスすることができます。

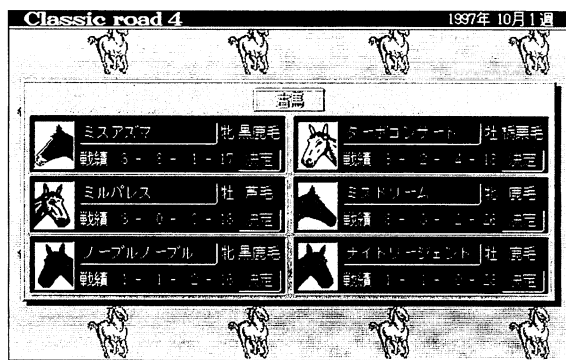
※調教助手としての評価値が一定の数値に達していないと、第一次試験を受けることができません。

3.第二次試験

第一次試験に合格すると、強制的に第二次試験モードに移行します。その時点で、プレイヤーが管理していた馬は調教師に返却しなければなりません。そして、新たに試験用の馬を預かります。

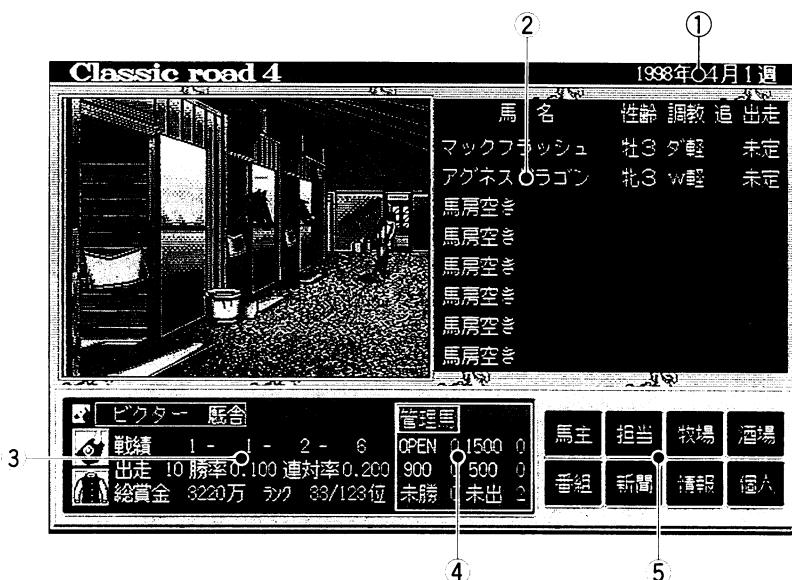
そして、翌年の3月4週までの6ヶ月間に、調教、レース出走を行います。期限までに総賞金5000万円以上収得できたら合格です。

●試験用馬選択

3歳馬、4歳馬、古馬を1頭ずつ、それぞれ6頭のリストから選択します。リストの馬名をクリックすると、戦績、血統などが参照できますので、それを参考に選択してください。勝つことはもちろん大事ですが、こだわり過ぎるのも問題。堅実に走らせることを主眼に調教を進めていけば、好結果が得られるでしょう。

《9.調教師になる》

第二次試験に合格すると、翌4月1週から厩舎を開業できます。調教師として新たなスタートを切るわけです。

1.厩舎画面

調教師の厩舎画面は、基本的に調教助手と同じですが、コマンドが少し変わります。

①年月日：現在の日付を表示します。左から、西暦、月、週。

②馬房：自分が管理する馬が表示されます。『馬名』をクリックすると、個々の馬の馬房に行くことができます。馬房数は8つあり、最大8頭まで管理できます。

※馬名→馬の名前/性齢→性別と馬齢/調教→現在行われている調教/追→追い切りの有無（○で表示）/出走→出走予定

③調教師データ：シンボルマーク、メンコ、勝負服と所属厩舎の今年度成績が表示されます。

※戦績→管理馬の成績。左から1着、2着、3着、着外の回数/出走→出走回数/勝率→勝利数を出走数で割った数値/連対率→1着2着に入線した率/総賞金→管理馬が収得した賞金総額（単位・万円）/ランク→現在のランキング

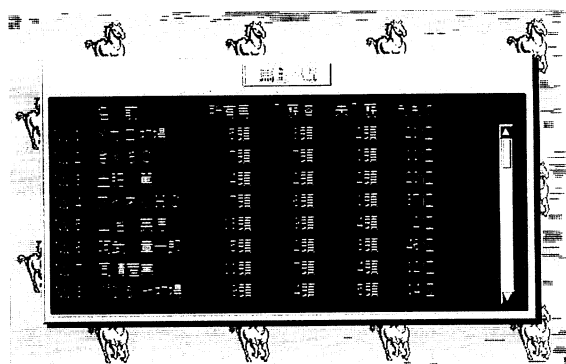
④管理馬：管理馬をクラス分けで表示します。

⑤調教師コマンド：調教師が行えるコマンドの一覧です。

※馬主→馬主と交渉する/担当→担当厩務員を変更する/牧場→牧場に行く/酒場→酒場に行く/番組→その週から4週間分の番組表を表示する/新聞→『週刊プログレスポーツ』を読む/情報→各種情報を見る/個人→個人の記録を見る

2.調教師コマンド

●『馬主』

馬主と交渉するコマンドです。『馬を預かる』を選択すると、『馬主一覧』が表示され、各馬主の所有3歳馬、入厩済み頭数、未入厩頭数がわかります。馬主名をクリックすると『所有馬一覧』が表示され、入厩先が決まっていない馬のみ、馬名のクリックで預託の依頼交渉をすることができます。また、『引退を勧める』を選択すると、『管理馬一覧』が表示され、馬名のクリックで、その馬の馬主と引退の交渉ができます。

●『担当』

厩務員を変更することができます。内容は調教助手コマンドと同じです（p.18参照）。

●『牧場』

牧場に行くことができます。クリックすると『牧場一覧』が表示され、各牧場の所有馬、入厩済み頭数、未入厩頭数、所有者がわかります。牧場名のクリックで『生産馬一覧』が表示され、馬名をクリックすると『データ画面』に

なり、『入厩を予約する』をクリックすると『入厩予約』をすることができます。

『酒場』(p.18参照)、『番組』(p.19参照)、『新聞』(p.19参照)、『情報』(p.87参照)、『個人』(p.19参照)
内容は各詳細ページを参照してください。

3.馬を預かる

調教助手時代の管理馬は全ていなくなりますので、新たに馬を預からなければなりません。今度は馬主との交渉になります。調教師コマンドの『馬主』を選択し、未入厩の3歳馬を預からせてくれるよう交渉します。しかし、実績が不足しているとなかなか預からせてもらえません。
また、『牧場』の選択で、当歳馬、2歳馬の入厩予約をすることができます。この場合も予約を断られることがあります。入厩予約は最大5頭まで行うことができ、予約した馬は入厩時期が来ると、自動的に入厩します。いったん入厩を予約した馬は、入厩を拒否することができませんので、予約は慎重に行ってください。
なお、馬房が最大入厩数の8頭でふさがっている場合は、引退で馬房に欠員が生じた際に入厩してきます。欠員が生じない場合は、馬主が他の厩舎に入厩させてしまうこともあります。

4.個別馬房画面

1頭1頭の馬を詳細に見ることができ、調教などを行う画面です。内容は調教助手の場合と同じです。詳細はp.21を参照してください。

5.引退

どんなに優秀な成績を残した馬も、引退の時期はやってきます。古馬になって成績が頭打ちになってきた馬は、引退を考えたほうがいいかもしれません。
しかし、このモードの場合、引退は調教師の一存では決められません。引退の決定権は馬主にあるのです。管理馬を引退させる際は、厩舎画面の『馬主』コマンドで『引退を勧める』を選択します。管理馬一覧から引退させる馬名をクリックし、データ画面で『引退を勧める』を選択します。馬主が引退を受け入れたら、その馬は引退となります。馬主が引退に納得できない場合は、他の厩舎に管理を任せる措置をとることもあります。

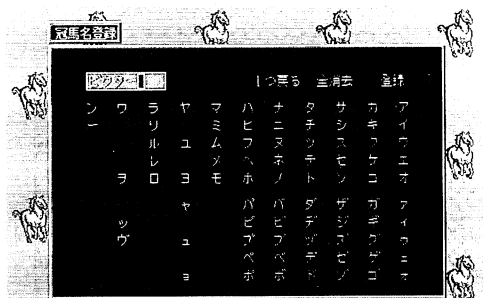
《1.目的》

オーナーブリーダーとは馬主と生産者を兼任する人で、競馬ファンなら誰もが憧れるような存在です。最初は馬主として3歳馬を購入し、調教師に馬を預けます。続いて、調教師と相談しながら、所有馬をレースに出走させて賞金を稼ぎます。そして、その賞金を元手に生産界へと進出。自分の牧場を大きくし、たくさんの種牡馬、種付け権、繁殖牝馬を所有するビッグ・ブリーダーを目指すわけです。『クラシックロード4』の場合、資金を持っているのはオーナーブリーダーだけです。資金をうまく運用して、事業を拡大する経営者としてのセンスも必要になるでしょう。スタート時の所持金は5億円です。所持金がマイナスになると、ゲームオーバーです。所持金が少なくなったら、マイナスになる前に持ち馬を売却して所持金を増やしてください。

《2.登録》

『オーナーブリーダーになる』を選択すると、続いて登録を行います。

1.冠馬名の登録

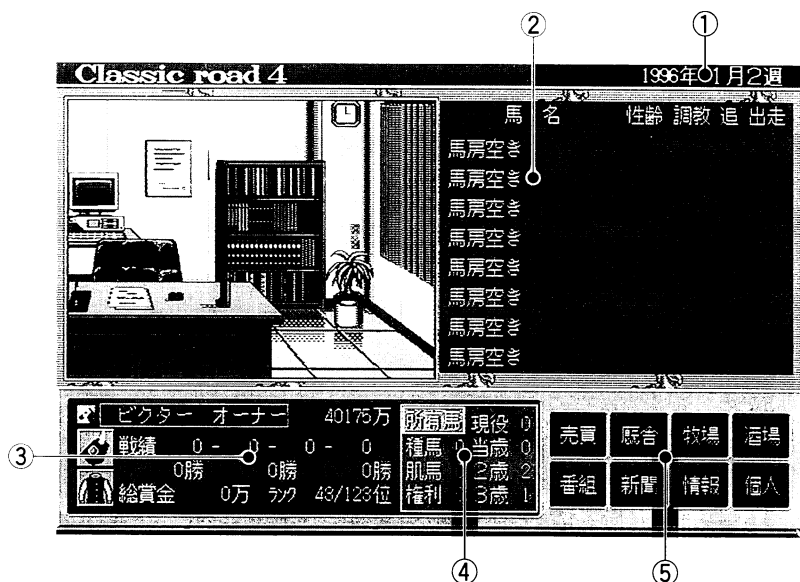
冠馬名とは、馬の名前に必ず使われる接頭語（接尾語）のようなものです。例えばメジロ○○○の「メジロ」、サクラ△△△の「サクラ」を冠馬名といいます。冠馬名を登録しておくと、そのオーナーが所有する馬のどこかに冠馬名が入り、他のオーナーと区別できるようになります。
冠馬名はカタカナで、6文字以内で登録します。なお、冠馬名が不要の場合は、登録しなくてもかまいません。

2.勝負服・メンコの選択

調教助手の場合と同じです。p.14を参照してください。

《3.オーナーブリーダーになる》

ゲームスタートです。プレイヤーは、馬主事務所と小規模牧場を所有するオーナーブリーダーです。

1.馬主事務所画面

登録が終了すると、下の写真の画面になります。これがオ--ナーブリーダーのオーナー事務所画面です。

①年月日：現在の日付です。左から西暦、月、週。スタート時は、1997年1月1週になっています。

②馬名リスト：自分が所有する馬が表示されます。『馬名』をクリックすると、個々の馬の所属厩舎の個別馬房に行くことができます。最大8頭まで、現役として同時に所有できます。

③オーナーブリーダー・データ：シンボルマーク、メンコ、勝負服と所有馬の今年度成績が表示されます。

※○○万→現在の所持金（単位・万円）/戦績→所有馬の成績/重賞勝利数→左からGI、GII、GIII/総賞金→収得賞金の総額（単位・万円）/ランク→現在のランキングです。

④所有馬：所有馬を目的別・馬齢別で表示します。

⑤オーナーブリーダー・コマンド：オーナーブリーダーが行えるコマンドの一覧です。

2.オーナーブリーダー・コマンド

●『売買』

選択すると、流通情報センターの画面に切り替わります。流通情報センターでは、各種売買が自由に行えます。詳細はp.46を参照してください。

●『厩舎』

選択すると、『調教師一覧』が参照できます。調教師名をクリックすると、調教師の『プロフィール』や『管理馬一覧』を見ることができます。詳細はp.15を参照してください。

● 『牧場』

選択すると、牧場に行くことができます。詳細はp.51を参照してください。

● 『酒場』（p.18参照）『番組』（p.19参照）『新聞』（p.19参照）『情報』（p.87参照）
内容は各詳細ページを参照してください。

● 『個人』

個人記録を参照できます。最優秀オーナー受賞回数、最優秀ブリーダー受賞回数、通算成績（1着、2着、3着、着外）、年度代表馬のべ頭数、重賞制覇数（GI、GII、GIII）、海外重賞制覇数、地方重賞制覇数、殿堂入り馬頭数を表示します。右のウィンドウをクリックすると、詳細がわかります。

《4.流通情報センター》

『売買』を選択すると、流通情報センターに行くことができます。このセンターは売買の拠点で、以降、しばしば訪れることになります。最初に流通情報センターのシステムを紹介しましょう。利用方法をしっかり把握してください。
流通情報センターは『クラシックロード4』独自のシステムで、馬券以外は全てここで売買することになっています。『競走馬』『繁殖牝馬』『種牡馬』『種付け権』『海外競走馬』『海外繁殖馬』『シンジケート』『牧場』の8項目で、売買などの交渉が行えます。

1.競走馬

父馬	母馬	性齢	所有者	売	価格	相談
グルームダンサー	システィーナ	牡2	大河内　浩子	ー	ーーーー	ー
カジュン	ビンゴハナコ	牝2	南野　ハナ	ー	ーーーー	ー
リードワンダー	フェイヴァーワン	牡2	辻元　春男	ー	ーーーー	ー
ジェネラス	キョウワホウセキ	牝2	瓶多　弘子	ー	ーーーー	ー
マルゼンスキー	ニシノフラワー	牡2	遠藤　理一	売	ーーーー	応
ハクタイセイ	マチノコマチ	牝2	井伊村　隆	ー	ーーーー	ー
アルカング	ダンスダンスダンス	牡2	メガロ牧場	ー	ーーーー	ー
シャンハイ	キタノオゴジョ	牝2	大気クラブ	ー	ーーーー	ー
サクラバクシンオー	エミノディクタス	牡2	大河内　浩子	売	1480万	応
サクラユタカオー	ノーザンドライバー	牝2	加藤　正博	ー	ーーーー	ー
サッカーボーイ	タケノベルベット	牡2	田川　有介	ー	ーーーー	ー
スーパークリーク	テンザンハゴロモ	牝2	縦山　あかね	ー	ーーーー	ー
ミホノブルボン	ミルフォードスルー	牡2	遠藤　理一	ー	ーーーー	ー
トウカイテイオー	イソノルーブル	牝2	長井　栄一	売	2670万	ー
ミホノブルボン	カチタガール	牡2	大河内　浩子	ー	ーーーー	ー

『競走馬』を選択すると、競走馬の一覧表が表示されます。画面右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全体を参照できます。

1）一覧表の見方

『父馬』→父の名前/『母馬』→母の名前/『性齢』→性別と年齢/『所有者』→その馬の所有馬主/『売』→「売」はなんらかの形で購入可能、「－」は購入不可/『価格』→「○○万」は希望価格、「－－－－」は価格未公表/『相談』→「応」は価格の相談に応じる、「－」は応じない

<参考>

売	価格	相談	
－	－－－－	－	購入できない
売	1360万	－	提示価格で購入可能
売	－－－－	応	プレイヤーが値段を提示し、折り合えば購入可能
売	1360万	応	交渉により提示価格よりも安く購入可能

2）並び換え

一覧表の並び換えを行います。『所有馬のみ』『全馬表示』『牡馬のみ』『牝馬のみ』『売却希望のみ』『価格順』『年齢順』『父馬　名前順』『母馬　名前順』の9通りに並び換えを行うことができます。

2.繁殖牝馬

『繁殖牝馬』を選択すると、繁殖牝馬の一覧表が表示されます。画面右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全体を参照できます。
コンピュータ所有の『繁殖牝馬』は、20歳になると流通情報センターのリストから抹消されます。

1）一覧表の見方

『名前』→繁殖牝馬の名前/『年齢』→繁殖牝馬の年齢/『所有者』→所有している馬主/『売』→「売」はなんらかの形で購入可能、「－」は購入不可/『価格』→「○○万」は希望価格、「－－－－」は価格未公表/『相談』→「応」は価格の相談に応じる、「－」は応じない/『コメント』→その馬に関するコメント

2）並び換え

一覧表の並び換えを行います。『所有馬のみ』『全馬表示』『売却希望のみ』『価格順』『年齢順』『名前順』の6通りに並び換えを行うことができます。

3.種牡馬

『種牡馬』を選択すると、種牡馬の一覧表が表示されます。画面右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全体を参照できます。
コンピュータ所有の『種牡馬』は、25歳になると流通情報センターのリストから抹消されます。
一覧表の見方、並び換えとも、繁殖牝馬と同様です。

4.種付け権

『種付け権』を選択すると、種付け権の一覧表が表示されます。画面右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全体を参照できます。
一覧表の見方、並び換えとも、繁殖牝馬と同様です。

5.海外競走馬

『海外競走馬』を選択すると、海外競走馬の一覧表が表示されます。画面右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全体を参照できます。
『海外競走馬』は、売却希望の馬しか登録されていません。

1）一覧表の見方

『父馬』→父の名前/『母馬』→母の名前/『性齢』→性別と年齢/『国籍』→その馬の国籍/『売』→「売」はなんらかの形で購入可能/『価格』→「○○万」は希望価格、「－－－－」は価格未公表/『相談』→「応」は価格の相談に応じる、「－」は応じない

2）並び換え

一覧表の並び換えを行います。『売却希望のみ』『牡馬のみ』『牝馬のみ』『価格順』『父馬　名前順』『母馬　名前順』の6通りに並び換えを行うことができます。

6.海外繁殖馬

『海外繁殖馬』を選択すると、海外繁殖馬の一覧表が表示されます。画面右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全体を参照できます。
コンピュータ所有の『海外繁殖馬』は、『繁殖牝馬』の場合は20歳、『種牡馬』の場合は25歳になると、流通情報センターのリストから抹消されます。

1）一覧表の見方

『名前』→馬名/『年齢』→性別と馬齢/『産地』→生まれた国/『売』→「売」はなん

らかの形で購入可能、「－」は購入不可/『価格』→「○○万」は希望価格、「－－－－」は価格未公表/『相談』→「応」は価格の相談に応じる、「－」は応じない/『コメント』→その馬に関するコメント

2）並び換え

一覧表の並び換えを行います。『全馬表示』『売却希望のみ』『価格順』『年齢順』『名前順』の5通りに並び換えを行うことができます。

7.シンジケート

『シンジケート』を選択すると、シンジケート馬の一覧表が表示されます。種馬シンジケートの組み方の詳細はp.56を参照してください。

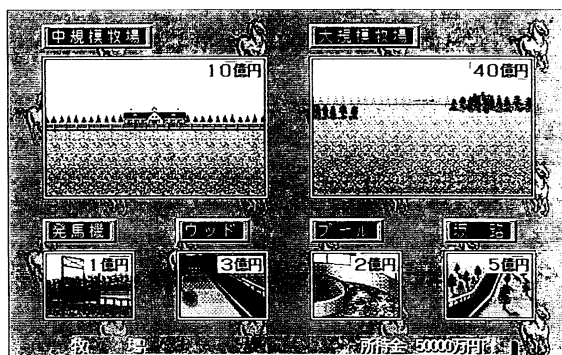
1）一覧表の見方

『名前』→馬名/『年齢』→馬齢/『締切週』→シンジケートの締め切り週/『一口価格』→一口の出資額/『コメント』→その馬のコメント

2）並び換え

一覧表の並び換えを行います。『所有馬のみ』『全馬表示』『価格順』『年齢順』『名前順』の5通りに並び換えを行うことができます。

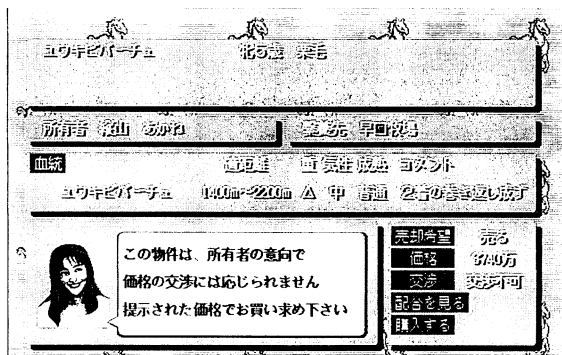
8.牧場

『牧場』を選択すると、購入できる牧場と設備の一覧が表示されます。所持金が増えたら、少しずつ牧場を拡大していきましょう。名前をクリックすると購入することができますが、購入に条件がつく物件もあります。

1） 中規模牧場：購入価格10億円。中規模以上ないと、ウッドとプールの購入および設置はできません。繁殖牝馬を最大4頭まで所有できます。
2） 大規模牧場：購入価格40億円。大規模牧場でないと、坂路の購入および設置はできません。繁殖牝馬を最大8頭まで所有できます。
3） 発馬機：購入価格1億円。小規模牧場でも購入および設置ができます。
4） ウッド：購入価格3億円。中規模以上ないと、購入および設置はできません。
5） プール：購入価格2億円。中規模以上ないと、購入および設置はできません。
6） 坂路：購入価格5億円。大規模牧場でないと、購入および設置はできません。

《5.売買交渉》

それぞれの品目の一覧表で馬名をクリックすると、個別データの画面になります。この画面で売買交渉を行います。
交渉の結果はその週の週末画面で判明し、交渉が成立した物件は、次の週に自己の牧場に入ります。

1.個別データ画面

個別データ画面では、その馬がグラフィック表示され、『血統』をクリックすると血統表が表示されます。とくに繁殖牝馬の場合は、『配合を見る』をクリックすると種牡馬との相性を調べることができます。詳細はp.58を参照してください。
また、売却希望の物件は、ここで売買交渉ができます。

2.購入する

物件を購入する場合、相手方の希望によって交渉方法も変わってきます。

1）希望価格が不明な場合

『交渉する』を選択すると、金額を入力するウィンドウが表示されますので、任意の金額を入力してください。その金額に交渉相手が応じるか否かは、週末まで判明しません。

2）希望価格が表示され相談に応じてくれる場合

『交渉する』を選択すると、金額を入力するウィンドウが表示されますので、希望価格よりやや低い金額を入力してください。その金額に交渉相手が応じるか否かは、週末まで判明しません。確実に入手したい場合は、希望価格で応じるのが無難でしょう。

3）希望価格が表示され相談には応じてくれない場合

交渉の余地がないので、その価格に納得したら『購入する』をクリックしてください。その時点で取引は成立しますが、引き渡されるのは週末になります。

3.売却する

現在、所有している未入厩の仔馬、繁殖牝馬、種牡馬、種付け権は売却が可能です。所有馬を売却したい場合は、『売却希望』を『売る』に変更して、『価格』『交渉』などの条件を設定してください。『交渉不可』にする場合は、必ず価格を設定しなければなりません。
設定した条件が妥当であれば、後日、他の馬主や牧場から購入希望があるでしょう。相手の条件で売却するか否かは自由です。

《6.調教師の選択》

購入した物件は、いったん牧場に入ります。『牧場』を選択して、次の処置を考えましょう。牧場長のコメントが参考になるでしょう。

1.牧場画面

『牧場』を選択すると、牧場に行くことができます。この画面を説明していきましょう。

①牧場グラフィック：牧場の馬たちの様子がアニメーション表示されます。馬をクリックすると個別データが表示されます。右下の選択ウィンドウの切り替えで、他の馬たちを見ることができます。

②馬名表示：グラフィック表示されている馬の馬名、性齢、毛色が表示されます。繁殖牝馬（肌馬）の場合は交配種牡馬が表示されます。馬名のクリックで個別データが表示されます。

③選択ウィンドウ：牧場アイコンを選択します。牧場アイコンには『現役』『肌馬』『当歳』『2歳』『3歳』の5種類あり、現在選択している牧場アイコンが緑色になっています。他の牧場アイコンを選択すると、『牧場グラフィック』の表示内容が変わります。

④牧場コマンド：『売買』（p.46参照）、『酒場』（p.18参照）、『新聞』（p.19参照）、『個人』（p.45参照）

内容は各詳細ページを参照してください。

2.個別データ

『牧場』でそれぞれの馬名、もしくはグラフィックをクリックすると、個別データを参照できます。

1）現役馬の個別データ

『血統』が参照できます。

2）繁殖牝馬の個別データ

『血統』の参照と『種付け』(3月～5月）ができます。

3）当歳馬・2歳馬の個別データ

『血統』の参照と『育成方針』の指示ができます。その馬に対する牧場長のコメントも表示されます。

4）3歳馬の個別データ

『血統』の参照と『育成方針』の指示ができます。『入厩させる』で入厩させることができます。

3.育成方針

ウッドコースがある場合、牧場での調教は原則としてウッドになりますが、『ゲート練習』『プール併用』『坂路併用』の度合いを変更して、育成方針を決定することができます。『しない』『少なめ』『普通』『多め』を自由に選択してください。変更後のパラメーターの配分は右上のグラフに表示されます。

ただし、すでに『ウッド・コース』『発馬機』『プール』『坂路』の設備があることが条件です。設備がない場合はダート調教のみとなります。

4.3歳馬の入厩

3歳馬の個別データで『入厩させる』を選択すると、入厩ができます。入厩とは競走馬が厩舎に入ることで、いよいよレースに出走するための本格的な調教がスタートします。

入厩『する』を選択したら、所属厩舎の選択をします。『ユーザ厩舎』か『CPU厩舎』のいずれかを選択してください。ユーザー厩舎に預けられる条件は、ユーザーの調教師がいることです。ユーザーの調教助手には預けられません。ユーザー厩舎がない場合は、強制的にCPU厩舎の所属になります。

※『CPU厩舎』とは、コンピュータ側が自動的に調教師としての役割を行う厩舎のことです。それに対し、ユーザーが調教を行う厩舎のことを「ユーザ厩舎」と呼びます。

1）調教師の選択

『CPU厩舎』をクリックすると調教師一覧に切り替わり、10人の調教師が表示されます。厩舎名をクリックし、『プロフィール』をクリックすると、その厩舎の特徴が表示され、『管理馬一覧』をクリックするとその厩舎のランキングや管理馬一覧表が表示されます。（p.15参照）適当な厩舎を選んでください。

2）競走馬名登録

厩舎の選択後、馬名の登録になります。馬名はあらかじめコンピュータ側が用意しますが、変更したい場合は名前を変えてください。『登録』で決定します。これで入厩が完了しました。

《7.調教師を訪問する》

オーナーブリーダーは調教師ではありませんから、直接、調教にタッチすることはできません。『オーナー事務所』に表示された現役馬名をクリックし、個別馬房画面に行って、調教師を訪問することはできます。

1.個別馬房

個別馬房の詳細はp.21を参照してください。この画面でオーナーブリーダーができることは『引退』『登録』『遠征』『休養』の指示です。『調教』をクリックすると調教

画面を見ることはできますが、指示を出すことはできません。右クリックで『事務所へ』を選択すると、オーナー事務所に戻れます。

●『登録』

レース登録を行います。『調教師』を選択すると、お勧めのレースが指定されます。自分で登録を行わないときは、調教師が登録を行って進行させます。詳細はp.28を参照してください。

※1 オーナーブリーダー・モードでレースに出走させるには、登録料と騎乗料が必要です。

※2 レースに入着すると、オーナーには賞金が入ります。表示されている賞金は、1着賞金です。2〜5着までの賞金は、それぞれ1着賞金の40%、25%、15%、10%になります。ただし、その賞金の中から進上金として20%差し引かれます。

●『遠征』

遠征の登録と移動を行います。オーナーブリーダー・モードで『遠征』を行うと、移動費に片道500万円、1週間の滞在に100万円の遠征費が必要です。詳細はp.30を参照してください。

●『引退』

引退を選択すると個別データ画面になり、調教師のコメントが得られます。調教師の判断を参考にしながら、引退するか否かを決めてください。なお、3歳馬は引退できません。

●『**休養**』(p.31参照)『**情報**』(p.87参照)『**メモ**』(p.33参照)『**データ**』(p.34参照)内容は各詳細ページを参照してください。

2.引退

成績が頭打ちになってきたら、引退を考えましょう。好成績を残した馬でも、現役を退くときが来るのです。

個別馬房で『引退』を選択すると、調教師がオーナーブリーダーの措置に対するコメントを出します。そのコメントを考慮して、慎重に決めましょう。最後の決定権はプレイヤーにあります。

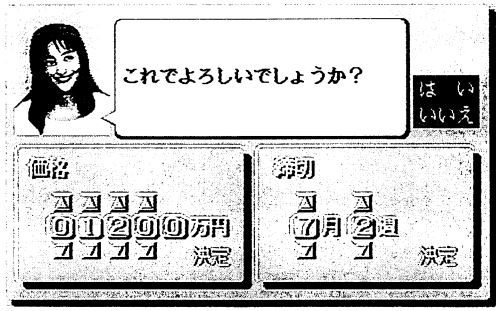
『引退する』をクリックすると、引退後の進路決定ウィンドウになります。

3.引退後の進路

引退後の進路にはさまざまな形がありますが、『クラシックロード4』では成績に関係なく、進路は自由に決めることができます。次のような進路があります。

1）牡馬の場合

●『種馬シンジケートを組む』

引退後、種馬シンジケートを組み種牡馬となります。シンジケートとは複数の人間が出資金を出し合い、種牡馬を共同で所有することです。シンジケートを選択すると、その馬は流通情報センターの『シンジケート』に登録されます。
種馬シンジケートは自分で募集要項を設定し、参加者を募ります。募集期間が終了して、残り口数がある場合は主取り（自分の所有にする）になり、種付け権として所有します。シンジケートの募集は、10口で満口になります。所有していた馬の場合は自分で1口持つことになるので、募集は9口になります。シンジケートは合計8株まで持つことができますが、すでに8株持っていると自分で1口持つことができず、10口の募集となります。

●『種馬として所有する』

引退後、種牡馬として個人所有します。流通情報センターを通して売却もできます。種馬を所有していると、牧場の繁殖牝馬に年間何頭でも無料で種付けすることができます。また、所有している種馬の確認は、流通情報センター（p.46参照）の『種牡馬』を選択し、一覧表の並び替えで『所有馬のみ』を選択するか、交配画面（p.58参照）の『種牡馬』を選択すると表示されます（牧場では確認できません）。

●『乗馬にする』

引退後、乗馬にします。

2）牝馬の場合

●『肌馬として所有する』

引退後、繁殖牝馬として個人所有します。流通情報センターを通して売却もできます。なお、種付けは5歳から可能になります。

● 『乗馬にする』

引退後、乗馬にします。馬によっては生殖能力に問題があり、種牡馬や繁殖牝馬になれないことがあります。このような場合は乗馬になります。

4.引退式

優秀な成績を収めた馬は、『引退式』が行われたり、『競馬殿堂入り』することがあります。

引退式

競馬殿堂入り

《8.生産をスタート》

資金に余裕ができたら、生産を始めてみましょう。レースに勝つことも重要ですが、なんといってもオーナーブリーダーの醍醐味は生産にあるのです。適当な繁殖牝馬を

購入するか、優秀な成績を残した牝馬を繁殖にあげ、種付けの時期を待ちましょう。

1.種付け

種付けは3月～5月です。3月になったら『牧場』に行き、繁殖牝馬の個別データを表示します。この画面で『種付け』をすることができます。『種付けする』で、交配画面に切り替わります。

2.交配画面

種付け時期は3月～5月ですが、この時期以外でも交配確認を行うことができます。

①所有馬：所有している種牡馬です。持っていなければ表示されません。

②種付権：所有している種付け権です。持っていなければ表示されません。

③市場馬：種付け可能な市場馬の一覧表です。画面右上の◀▶印で左右にスクロールします。総計約170頭もの種牡馬が一覧できますが、「Book　Full」と表示された馬は、すでに希望者で満杯になっているので種付けできません。『Fee』は種付け料のことです。

④血統表：種付けしようとしている繁殖牝馬の5代血統表です。血統表の馬名をクリックすると、血統図（サイアーライン）が表示されます。

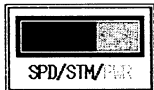
3.配合図

適当な種牡馬を選択して馬名をクリックすると、配合図になります。配合図ではインブリードの有無と『産駒の一覧』『仔馬の特徴』を確認することができ、『種付する』で決定します。

●『産駒の一覧』

選択すると、その種牡馬の現役産駒一覧表が表示されます。『馬名』『性齢』『毛色』『全成績』『収得賞金』『主な勝鞍など』がわかりますので、参考にしてください。当然ながら、新種牡馬の場合は表示されません。

産駒一覧　　種牡馬　サクラユタカオー

馬名	性齢	毛色	全成績	収得賞金	主な勝鞍など
スリーキャプテン	牡5歳	黒毛	5- 0- 2- 8	21110万円	NHKマイルC優勝
サクラジョーンズ	牡5歳	栃栗毛	2- 0- 2- 8	4280万円	ダイヤS3着
マドンナベルン	牝6歳	栃栗毛	2- 1- 1-16	3350万円	4牝特西3着
レガシードーヴィル	牝6歳	黒毛	2- 3- 1-14	3240万円	
スターオブレディー	牝6歳	黒毛	2- 4- 1-17	3190万円	ミモザ2着
レーシングブーケ	牝7歳	黒毛	1- 1- 1-12	3140万円	日新春杯3着
ラックユタカオー	牡6歳	鹿毛	3- 1- 2-23	3040万円	
コマーズリボン	牝5歳	栃栗毛	2- 4- 1-15	2750万円	プラタナス賞2着
ハヤテユタカオー	牡6歳	栃栗毛	2- 0- 2- 5	1700万円	
ラブタテガミ	牝5歳	鹿毛	1- 3- 0- 7	1640万円	
プリマフォワード	牝4歳	鹿毛	1- 2- 1- 4	1170万円	
サクラスペクター	牡6歳	栃栗毛	1- 1- 1-20	960万円	
プリティーバスター	牝4歳	鹿毛	0- 1- 0- 8	270万円	
メールローズ	牝4歳	芦毛	0- 0- 0- 9	50万円	
メジロムーン	牝3歳	鹿毛	0- 0- 0- 0	0万円	
コンサートカグラ	牝3歳	黒毛	0- 0- 0- 0	0万円	
ラピッドゴールド	牡3歳	栃栗毛	0- 0- 0- 0	0万円	
サクラパワフル	牡3歳	黒毛	0- 0- 0- 0	0万円	

●『仔馬の想定』

選択すると、その配合で得られる仔馬の想定表が表示されます。あくまで想定ですが、かなり参考になる情報でしょう。

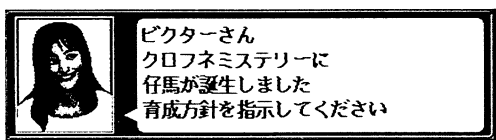
※「性別」→牡馬、牝馬/「毛色」→被毛の色/「馬格」→馬の体格/「適距離」→適した距離（○○m～

○○m）/『重適性』→重馬場の適性◎、○、△、×/『気性』→良、中、激/『成長型』→早熟、普通、晩成/『脚元』→弱い、普通、丈夫/『勝負根性』→ない、もの足りない、普通、なかなか、素晴らしい、最高/『売却相場』→仔馬の価格予想（○○万円）/『インブリード』（単位・%）/『影響力』→大、中、小/『コメント』→産駒の特徴/『能力バランス』→SPD（スピード）、STM（スタミナ）、PWR（パワー）の配分

4.受胎・不受胎

種付けしたあと、約1ヶ月ほどで受胎・不受胎の判定が出ます。不受胎が確認されると牧場から連絡がありますので、再度種付けを行ってください。
種牡馬も繁殖牝馬も、年齢が高くなるにつれて受胎率が下がります。記憶しておいたほうがいいでしょう。

5.誕生

種付け後、約1年で仔馬が生まれます。仔馬が誕生すると、牧場から連絡があります。連絡があったら『牧場』に行って、仔馬をチェックしておきましょう。明確な基準を作ってしまったら、忘れないうちに『育成方針』を決めてもいいでしょう。
また、誕生の季節は種付けの時期にもあたっています。空胎になった繁殖牝馬に、種付けすることを忘れてはなりません。

《1.目的》

トラックマンとは、競馬の予想記者のことです。プレイヤーは、年間回収率トップの最優秀トラックマンを目指し、ライバル5人とのデッドヒートを繰り広げます。実際の競馬記者と同じように印をつけ、買い目を決めて、予想記事を作成します。競馬のギャンブル的側面に徹したモードといえるでしょう。

《2.登録》

『トラックマンになって、予想屋人生を歩む』を選択すると、登録終了です。

《3.トラックマンになる》

いよいよ、予想屋人生の始まりです。一匹オオカミといった風情の、独特なモードです。

1.デスク画面

登録が終了すると、下の写真の画面が表示されます。これがデスク画面です。この画面の説明をしていきます。

①年月日：現在の日付を表示します。左から、西暦、月、週。スタート時は、1997年1月1週になっています。

②レース一覧：今週のレースが表示されています。レース名をクリックすると、馬柱画面に切り替わり、予想モードになります。

③トラックマン・データ：今年的中数、買い目数、払い戻し（単位・円）が表示されます。

④トラックマン・コマンド：トラックマンが行えるコマンドの一覧です。

2.トラックマン・コマンド

●**『酒場』**（p.18参照）**『番組』**（p.19参照）**『新聞』**（p.19参照）**『情報』**（p.87参照）
内容は各詳細ページを参照してください。

●**『個人』**
個人情報です。最優秀トラックマン受賞回数、回収率、トータル収支（単位・円）、買い目数、的中数、払い戻し額（単位・円）が表示されます。

《4.予想する》

デスク画面でレース名をクリックすると、出走表が表示されます。これが馬柱画面です。ここで、レース予想を行います。

1.馬柱画面

①印を打つ：正方形の枠内をクリックすると『印を打つ』ウィンドウが表示されますので、印を打ってください。

②『馬名』『重量騎手』『全績』：『馬名』『重量騎手』『全績』欄の各馬をクリックすると『追切タイム』ウィンドウが表示されます。『データ』で馬の個別データを確認し、『追切』で追い切りビデオをチェック、『調教師』で調教師コメントを聞き出します。これらの情報を総合して、右の空欄に『短評』を入れます。空欄をクリックすると、入力できる短評ウィンドウが表示されます。ウィンドウ右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせて短評ウィンドウから適当なコメントを選択してください。

※ここで『短評』を入力しなくても、『印』と『買い目』を入力していれば予想を行ったことになります。

③『前々走』『前走』：『前々走』『前走』欄をクリックすると『馬柱の読み方』が表示されます。『馬柱の読み方』の詳細はp.74を参照してください。
④予想：予想を行います。

2.印を打つ

印（◎＝本命、○＝対抗、▲＝単穴、△＝連下、×＝注意）を打つことができます。◎、○、▲、△の印は1つしか打てませんが、×の印は頭数によって、最大4つまで打てます。5種類の印を全て打たないと、予想をしたことになりませんので注意が必要です。

3.予想

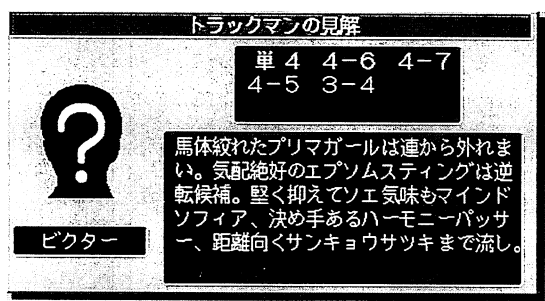
『予想』をクリックすると、『予想』ウィンドウが表示されます。そして、『予想』の空欄をクリックすると、『馬連』ウィンドウが表示されます。『馬連』をクリックするたびに、『単勝』/『馬連』が交互に切り替わります。続いて、その空欄をクリックすると、右端に『番号選択』ウィンドウが表示されるます。適当な買い目を選択してください。そのあとで、『寸評』をクリックし適当なコメントを選択します。
買い目は必ず1点以上予想してください。買い目を決定しないと、予想しなかったことになります。
これで予想が終了しました。全てのレースを予想する必要はありません。予想するのは、自信のあるレースだけで十分です。ライバルとは的中数を争うのではなく、回収率を争うのです。

なお、トラックマン・モードでは年間最低予想数の基準を設けてあります。予想は年間48レース以上行ってください。47レース以下だと、最優秀トラックマンに選ばれることがなくなります。

《5.予想確認》

平日の行動を終了して、週末画面に移行します。『開催』を選択して、レースを観戦し、予想結果を確認しましょう。

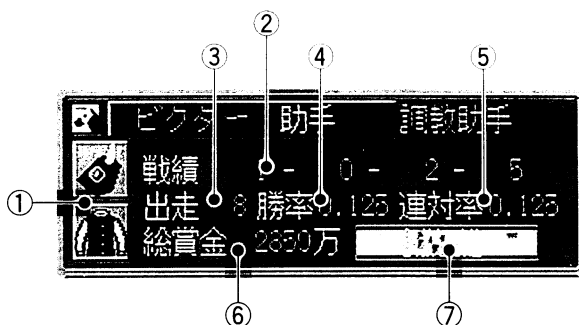
1.トラックマン画面

レース名をクリックして出走表を表示し、『予想』の欄をクリックするとトラックマン画面に切り替わります。6人のうちの1人がプレイヤー（「?」マークの人物）に変わり、名前をクリックすると『トラックマンの見解』を表示します。

2.レース観戦

自分の買い目を記憶しておき、レースを観戦しましょう。これにより観戦も楽しくなります。予想の結果は次週のデスク画面に表示されます。買い目1点につき100円の馬券を購入したこととして計算された成績が示されます。

いずれのモードにおいても、平日の行動を終了したいときは各モードのメイン画面で右クリックし、『週末へ』を選択します。
『週末へ』を選択すると、『週末画面』に切り替わります。この画面で週末の行動を決め、実行します。右クリックで『週末行動』のウィンドウが開き、『翌週へ』で次の週になります。

《1.モードによるデータ表示の違い》

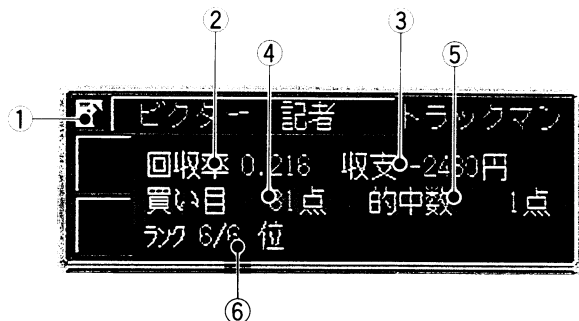
1.調教助手の場合

①シンボルマーク、勝負服、メンコ：登録したものが表示されます。
②戦績：左から1着、2着、3着、着外の回数です。
③出走：出走回数です。
④勝率：優勝回数を出走回数で割った数値です。
⑤連対率：1着2着の回数を出走回数で割った数値です。
⑥総賞金：収得した賞金の総額です。
⑦調教経験値グラフ：調教助手としての経験値を数値化し、グラフ表示したものです。オレンジの帯がフルになると、一次試験の受験資格が与えられます。次に、黄色の帯がフルになると、一次試験が免除されます。最後に、緑色の帯がフルになると、二次試験が免除され、無試験で調教師になることができます。

2.調教師の場合

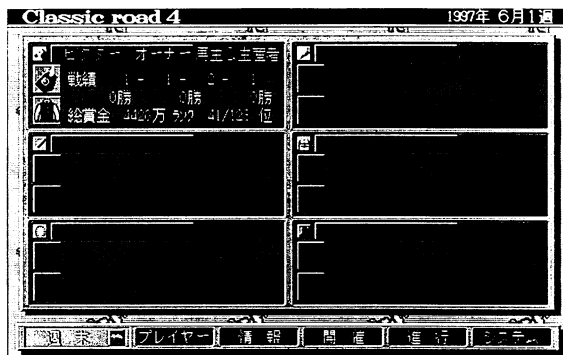
①シンボルマーク、勝負服、メンコ：登録したものが表示されます。
②戦績：左から1着、2着、3着、着外の回数です。
③出走：出走回数です。
④勝率：優勝回数を出走回数で割った数値です。
⑤連対率：1着2着の回数を出走回数で割った数値です。
⑥総賞金：収得した賞金の総額です。
⑦ランク：総合ランキングです。

3.オーナーブリーダーの場合

①シンボルマーク、勝負服、メンコ：登録したものが表示されます。
②戦績：左から1着、2着、3着、着外の回数です。
③重賞勝利数：左からGⅠ、GII、GIIIの勝利数です。
④総賞金：収得した賞金の総額です。
⑤ランク：総合ランキングです。

4.トラックマンの場合

①シンボルマーク：登録したものが表示されます。
②回収率：的中総額（1点100円で計算）を総投資額（1点100円で計算）で割った数値です。
③収支：的中総額と総投資額の差です。
④買い目：買い目の総数です。
⑤的中数：的中した買い目の総数です。
⑥ランク：総合ランキングです。

《2.週末画面》

週末画面では、各モード共通のコマンドを実行します。

1.週末コマンド

●『プレイヤー』

プレイヤーの新規登録と抹消を行います。『登録』を選択するとオーナー名登録画面になり（p.11参照）、新規登録が行われます。『抹消』を選択すると参加オーナーの一覧が表示され、オーナー名をクリックすると登録の抹消ができます。

●『情報』

各種情報が参照できます。詳細はp.87を参照してください。

●『開催』

競馬場に行くことができます。詳細はp.71を参照してください。

●『進行』

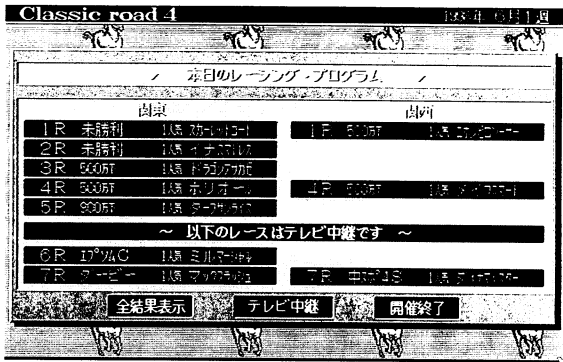
ゲームを特定の週まで自動進行させることができます。左右の◀▶印で週を進め、該当週をクリックするとその週まで進行できます。また、『予定まで進む』を選択すると、参加オーナーの追い切り予定・出走予定がある週まで進行できます。
なお、自動進行の状態でも、今週出走や追い切りの予定があった場合には進行がストップします。

●『システム』

システムウィンドウが開かれます。ロード、セーブ、各種環境設定を行います。詳細はp.81を参照してください。

第6章

2.競馬場に行く（開催）

週末画面で『開催』を選択すると、競馬場のモードになります。本日のレーシング・プログラム画面でレースを選択し、馬券を買ったり、観戦したりすることができます。ゲーム参加者の管理馬の出走するレースは、オレンジ色で表示されます。

第6章

1）出走表

レースをクリックすると出走表が表示されます。右クリックでレースのウィンドウが開き、『発走』でレース画面に、『馬券』で馬券購入画面に、『馬体重』で馬体重一覧画面に切り替わります。『戻る』でレーシング・プログラム画面に戻ります。
なお、『馬券』を購入できるのはオーナーブリーダーだけです。『馬券』の詳細はp.75を参照してください。

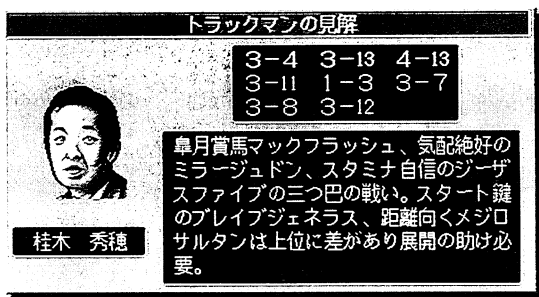
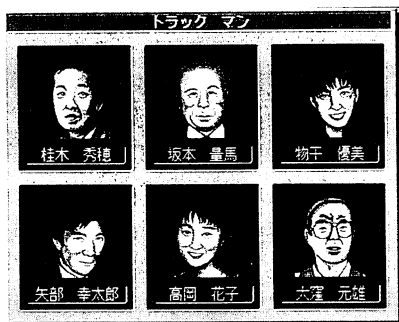
東京7R　東京優駿（日本ダービー）　2400m 芝・左　三つ巴

馬番	予想	馬名	性齢 重量騎手	全績	前々走	前走
1		ロドリコムテキオ	牡457橋元弘	2-0-1-8 3100	スプリンGII	皐月GI
2	×	クレ スサイレンス	牡457天　間	1-1-3-4 400	未勝利	プリンシOP
3	▲	マックファッシュ	牡457岡　幸	2-1-1-0 5890	朝日GI	皐月GI
4		ミラージュドン	牡457板　本	3-2-0-2 6640	弥生GII	皐月GI
5		メジロウォリア	牡457菊　仁	1-0-0-2 400	未勝利	未勝利
6		ダンスフリッパ	牡457柴　田	2-1-0-8 1440	皐月GI	青葉GII
7		オスカージェネラス	牡457横山展	3-2-1-2 5730	弥生GII	皐月GI
8		トニーアビリティ	牡457　猛	2-1-0-1 1600	500万下	青葉GII
9	△	プリンスキッド	牡457　枝	2-0-1-8 2000	NZT4GII	プリンシOP
10		ラッキホール	牡457小林淳	2-1-2-3 800	500万下	青葉GII
11		ブレイプジェネラス	牡457的　馬	4-1-2-3 5930	スプリンGII	皐月GI
12		外メジロサルタン	牡457河　原	1-0-0-0 6070		プリンシOP
13		ジーザスファイブ	牡457芦　沢	3-1-1-5 2800	500万下	青葉GII
14	×	サマーヒットマン	牡457谷　仲	1-3-2-3 400	未勝利	青葉GII
15		ハヤブサブライト	牡457南　伊	1-0-3-1 400	未勝利	京4杯GII
16		ビムリコルーチェ	牡457三　位	3-0-0-7 4500	皐月GI	京4杯GII

馬体重

番	馬名	馬体重	増減
1	ロドリゴムテキオー	462	－24
2	グレースサイレンス	470	－10
3	マックフラッシュ	460	－18
4	ミラージュドン	472	－20
5	メジロウォリア	516	－　6
6	ダンスフリッパー	426	－　8
7	オスカージェネラス	486	－28
8	トニーアビリティ	474	＋14
9	プリンスキッド	464	－20
10	ラッキーホール	486	＋10
11	ブレイブジェネラス	486	－14
12	メジロサルタン	514	－14
13	ジーザスファイブ	486	＋　6
14	サマーヒットマン	458	－14
15	ハヤブサブライト	444	±　0
16	ピムリコルーチェ	432	－34

● 『予想』

予想欄をクリックすると、6人のトラックマンが現れます。それぞれの名前をクリックすると、買い目と予想が表示されます。

● 『馬名』

出走馬の馬名をクリックすると、追切タイムとコメントが表示されます。『データ』をクリックすると、対戦データの保存やその馬の戦績・血統などがわかります。『調教師』をクリックすると、調教師のコメントが表示されます。ユーザー馬（トレードマークを表示）の場合は、ここで騎手に『戦法』の指示をすることができます。『戦法』の詳細はp.73を参照してください。

● 『全績』

その馬の全成績です。上段左から1着、2着、3着、着外の回数。下段は賞金を示します。

● 『前々走』『前走』

前々走は2走前、前走は1走前のレース結果を示します。クリックすると、『馬柱の読み方』が表示されます。

2）戦法の指示

出走表でユーザー馬の馬名をクリックすると、『戦法』の指示ができます。馬の性格や騎手の特徴などを考慮して、適切な指示を出しましょう。

●『逃げ』

最初から先頭を行く戦法です。気性が激しい馬に有効な戦法です。

●『先行』

先頭から2～3番手の好位置につけ、直線で抜け出しをはかる戦法です。気性に問題がない馬なら、もっとも確実性がある戦法といえます。

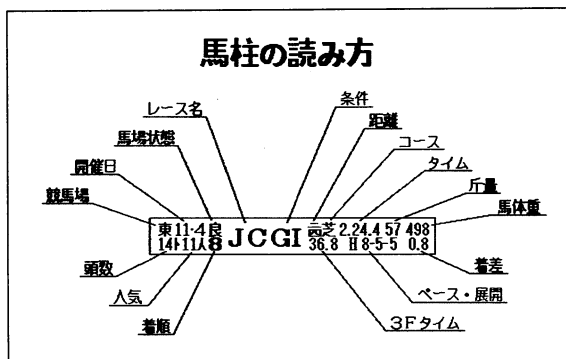
●『差し』

前半は中断にひかえ、後半に先行馬をとらえる戦法です。

●『追込』

前半は後方を追走し、最後の直線で勝負する戦法です。届かずに不発に終わることも多い戦法です。

3）馬柱の読み方

成績欄にマウス･カーソルを合わせると「?」マークに変わり、クリックすると、馬柱の読み方を説明する画面になります。画面写真を例に読んでみましょう。実際の競馬新聞もほぼ同じ体裁をとっていますので、読み方をマスターしておくと競馬新聞も読めるようになります。

競馬場　：そのレースの開催場所。『東』は東京競馬場
開催日　：開催週。『11･4』は11月4週
馬場状態　：レース当日の馬場状態。『良』は良馬場で、他に不良、重、稍重がある
レース名　：レースの名前。『JC』はジャパンカップ
条件　：レースの条件。『GI』はグレード1
距離　：レースの距離。『二四』は2400m
コース　：コースの種類。『芝』は芝コースで、他にダートがある
タイム　：走破タイム。『2.24.4』は2分24秒4
斤量　：その馬の負担重量。『57』は57kg
馬体重　：その馬のレース当日の体重。『498』は498kg
頭数　：出走頭数。『14ト』は14頭立て
人気　：単勝馬券が購入された順位。『11人』は11番人気
着順　：入選した順位。『8』は8着
3Fタイム　：上がり3ハロン（600m）タイム。『36.8』は36秒8
ペース･展開　：レースのペースとその馬の位置取り。『H』（ハイペース）、S（スローペース）、M（平均ペース）がある。『8―5―5』は、その馬が2コーナーで8番手、向こう正面で5番手、4コーナーで5番手を走っていたことを示す
着差　：1着馬とのタイム差。『0.8』は0.8秒遅れ。なお、その馬が1着のときは2着とのタイム差となる。

4）馬券を買う

出走画面で右クリックし、『馬券』を選択すると、馬券購入画面になります。調教師/調教助手、トラックマンはオッズを確認することができます。オーナーブリーダーは、馬券を買うことができます。『馬券』を選択すると購入可能なオーナーの一覧が表示されますので、購入希望者の名前をクリックしてください。続いて『馬券購入画面』に切り替わります。

①『オッズ表示』：単勝オッズ、もしくは馬番連勝オッズが表示されます。1画面に表示しきれない場合は、画面左上の▲▼印でスクロールできます。
②『単勝/馬連』『ながし/ボックス連勝』：『単勝/馬連』と『ながし/ボックス連勝』の切り替えを行います。
③『投票済み馬券』：そのレースで購入した馬券が表示されます。右クリックで元の画面に戻ります。
④『購入限度額』：左の数字が購入した額（単位・万円）、右の数値が購入可能な残額（単位・万円）です。
⑤『投票』：馬券を購入します。

『単勝/馬番連勝』カード

「ながし/ボックス」カード

5）馬券の種類とカードの書き方

馬券には単勝式と馬番連勝式があります。購入方法には、単勝、通常の馬番連勝、ながし、ボックスの4通りあります。1レースで購入できる馬券枚数は4枚、オーナーひとりにつき1レース300万円まで購入できます。

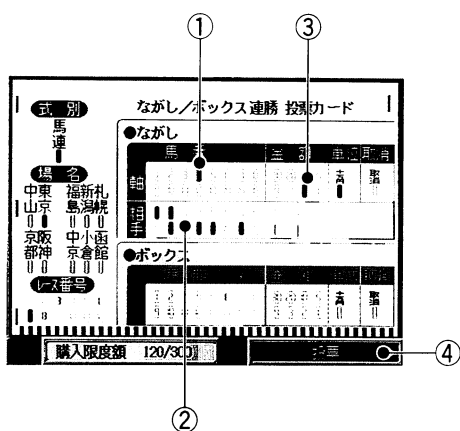
●『単勝馬券』

レースの1着馬を当てます。購入方法は以下のとおりです。

①『単勝/馬番連勝』カードで「単勝」の下をクリックします。
②単勝オッズ内の馬名か、「馬番」の下の番号をクリックして、購入する馬を決めます。
③「金額」の下の番号をクリックし、購入金額を決めます（単位・10万円)。取り消したいときは「取消」の下をクリックします。
④『投票』をクリックし、馬券を購入します。

●『馬番連勝馬券』

レースの1着2着馬を当てます。購入方法は以下のとおりです。

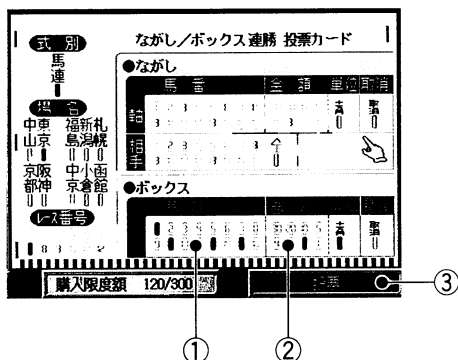
①『単勝/馬番連勝』カードで「馬連」の下をクリックします。
②馬連オッズ内の組み合わせか、「馬番」の下の番号を2点をクリックして、馬番を決めます。
③「金額」の下の番号をクリックし、購入金額を決めます（単位・10万円)。
④『投票』をクリックし、馬券を購入します。

●『ながし馬券』

レースの1着2着を当てる馬券ですが、1頭の軸馬を決めて、そこから数点の相手にながす馬券です。購入方法は以下のとおりです。

①ながし/ボックスカードで「軸」の横にある「馬番」の下の番号をクリックして、軸馬を決めます。

②「相手」の横にある「馬番」の下の番号をクリックして、相手を決めます。総ながし（全ての馬を相手に指定）をするときは「全」の下をクリックします。

③「金額」の下の番号をクリックし、購入金額を決めます（単位・10万円）。取り消したいときは「取消」の下をクリックします。

④『投票』をクリックし、馬券を購入します。

●『ボックス馬券』

レースの1着2着を当てる馬券ですが、選択した馬番の全ての組み合わせを購入する馬券です。購入方法は以下のとおりです。

①『ながし/ボックス』カードで「ボックス」の「馬番」の下の番号をクリックして、馬番を決めます。最大5頭まで選択できます。

②「金額」の下の番号をクリックし、購入金額を決めます（単位・10万円）。取り消したいときは「取消」の下をクリックします。

③『投票』をクリックし、馬券を購入します。

6）テレビ中継

特別戦と重賞（GI、GII、GIII）はテレビ中継になります。レースを観戦するときは『テレビ中継』を選択してください。『サンデー競馬中継』の画面となり、開催順にレースを見ることができます。右クリックするか、『次のコーナー』をクリックすると、レース前にはパドック、有力馬3頭の追い切り状況、テレビ解説者の予想を順に確認できます。『発走』を選択すると、これらをスキップしてレース画面に切り替わります。

● 『パドック』

パドックで出走前の各馬をアニメーションで見ることができます。よく見ると、それぞれの馬の歩様、気合、イレ込みなどの差が確認できるでしょう。左クリックで次の馬の紹介、右クリックで評論家が解説をしてくれます。マウス･カーソルが画面に表示されているときに画面左の馬名をクリックすると、その馬を見ることができます。

第6章

● 『追切』

有力馬（1～3番人気）の追い切りを、アニメーションで見ることができます。左クリックで1ハロンごとにスキップし、右クリックで結果を表示し、評論家の解説が加えられます。

第6章

● 『予想』

テレビ解説者の予想です。

● 『発走』

レース画面が表示され、レースがスタート。ユーザー馬は指定の勝負服、メンコを着用して出走します。画面下には実況が入ります。レースが終了すると結果が表示され、全着順と単勝・馬連の配当額がわかります。

レース画面

東京 7R 東京優駿（日本ダービー） 芝 2400m 重 16頭 単勝 280円 馬連 5780円

着	番	馬名	B	性齢	斤量	騎手	タイム	着差	通過順	3F	人気	体重	±
1	[illegible]	サンデーキングダム		牡4	57	大　先	2.26.1		2-2-1	37.0	1	434	-22
2	[illegible]	ワイドボーイ		牡4	57	横山展	2.26.6	3	8-5-7	37.2	13	472	- 4
3	[illegible]	グルームメモリー		牡4	57	仲　舘	2.26.6	¼	11-7-2	37.5	6	466	- 8
4	13	ドリームキングダム		牡4	57	犬　塚	2.26.7	¼	1-1-3	37.6	5	466	- 2
5	7	バトルストーリー		牡4	57	板　本	2.26.7	¼	10-6-4	37.4	10	458	-28
6	5	ダンディベルビュー		牡4	57	田中克	2.26.9	1¼	14-14-6	37.6	15	468	+18
7	15	トニーエドワーズ		牡4	57	犬　西	2.26.9	ハナ	3-3-9	37.5	2	454	-24
8	2	アンバーオー		牡4	57	蝦名正	2.27.0	½	16-15-10	37.4	11	484	-12
9	8	レインボーマッハ		牡4	57	岡　幸	2.27.1	1¼	9-8-8	37.7	8	482	-16
10	3	モデルソブリン		牡4	57	仁志田	2.27.2	¼	7-10-5	38.0	9	470	+ 6
11	10	プリンステイオー		牡4	57	安多富	2.27.3	¼	12-12-11	37.9	3	450	- 2
12	12	イレブンローズ	地	牝4	55	河　原	2.27.5	1	5-11-12	38.1	4	444	-20
13	14	ハヤブサシャダイ		牡4	57	五　等	2.27.5	クビ	6-9-15	37.7	16	468	- 4
14	9	ギンガライフ		牡4	57	小休徹	2.27.7	1¾	4-4-13	38.3	7	458	- 2
15	11	イブンベイライコウ		牡4	57	紫　田	2.27.7	¼	15-16-14	38.2	12	470	+ 2
16	16	クリミナルランナー		牡4	57	的　馬	2.27.9	¾	13-13-16	38.1	14	460	-10

ハロンラップ＝12.2-10.9-11.8-12.2-12.2-12.3-12.5-12.6-12.5-11.8-12.2-13.0

リプレイ

レース結果画面

7）開催終了

全てのレースを見なくても、『全結果表示』で結果だけを知ることができます。『全結果表示』のあと、レース名をクリックすると、結果の画面で全着順、単勝･馬連がわかります。『開催終了』を選択すると、ユーザー馬が出走していた場合は着順を知らせるウィンドウが開きます。続いて、次の週に移行します。

週末画面で『システム』をクリックすると、システム・ウィンドウが表示され、各種環境設定を行うことができます。

《1.ロード》

選択すると、データ選択ウィンドウが開きます。セーブ・データの中から始めたい場所をクリックすると、そのデータがロードされます。

《2.セーブ》

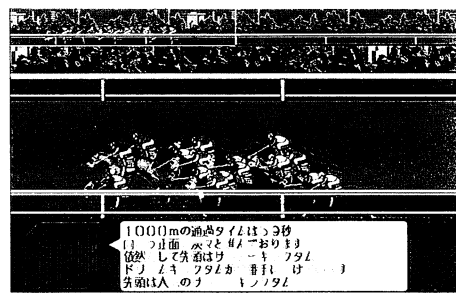
選択すると、データ選択ウィンドウが開きます。プレイヤーがセーブしたいときに、自由にセーブできます。『－－－－－－－－－』はデータがセーブされていない部分です。データをセーブすると、データ選択ウィンドウにセーブ情報が表示されます。データを上書きすると、前のデータは消えてしまいます。最大6カ所セーブすることができます。

※ハードディスク容量が足りない場合は、新規にセーブができない場合があります。このような場合は、上書きでセーブをすると、ゲーム・データを保存できる場合があります。また、ゲーム中の警告メッセージを無視してセーブを行うと、セーブされずにゲームが終了することがあります。あらかじめ、ハードディスクの空きエリアがあることを確認して、セーブを行ってください。

《3.音楽》

選択すると、音楽ウィンドウが表示され、『ON』で音楽有り、『OFF』で音楽無しになります。

《4.設定》

選択すると、速度設定ウィンドウが表示され、マウスの速度が5段階で変更できます。レースは実際のスピードで行われる『Real』とスピードアップした『Fast』の2通りが選択できます。動作が遅いパソコンでは、『Fast』を選択するとレース・スピードが快適になります。マーカー（シンボルマーク）をONにすると、レース中などに自分の馬にシンボル・マークが付きます。

Realモードのレース画面

Fastモードのレース画面

注：レース画面の設定が『Fast』から『ReaL』に切り替わらない場合は、空きメインメモリが不足しているなどの原因が考えられます。このような場合は、p.7～p.9に記述してある内容をお読みになり、"CONFIG.SYS" などの設定を変更してください。

《5.中断》

選択すると、ゲームが終了します。データはセーブされませんので注意してください。

《6.終了》

10年以上プレイしたときに選択できます。選択すると、ゲームが終了し、エンディングの画面が流れます。データはセーブされませんので注意してください。

選択すると、対戦モード画面になります。あらかじめ対戦用に保存しておいたデータを集めて、ドリームレースを行います。レースや馬場状態などの条件は、自由に設定できます。設定を終了して『発走』をクリックするとレースがスタートします。

《1.対戦データの保存》

1）『対戦データの保存』は、各馬のデータ画面で行います。画面右下の『対戦データの保存』を選択すると、その馬の現時点でのデータを保存することができます。
2）『対戦データの保存』は、ユーザー馬に限らずCPU馬のデータも保存できます。
3）未勝利馬の『対戦データの保存』はできません。

《2.データ対戦の設定》

1.対戦条件と登録

●『発走』

選択すると、対戦レースを開始します。

●『馬場』

選択すると、『良』『稍重』『重』『不良』の順に馬場状態が変わります。

●『コース』

選択すると、『芝』コース『ダート』コースの選択になります。コースを決定すると、『東京』『京都（内)』などの競馬場（10カ所、13パターン）が選択できます。競馬場を決定すると、『距離』の選択になります。

●『出走馬』

選択すると、『出走馬』の登録画面になります。画面上部のドライブ番号を、『データ対戦』のファイルがあるドライブに変更してください。『データ対戦』のファイルがあれば、馬名や各データが表示されます。出走させたい馬をクリックすると、1枠から順に出走登録されます。5頭以上の登録がないとレースが成立せず、発走できません。なお、出走登録された馬の馬名をクリックすると、対戦馬の削除ができます。

●『枠順』

選択すると、枠順がランダムに変更されます。

●『音楽』

選択すると、音楽ウィンドウが表示され、『ON』で音楽有り、『OFF』で音楽無しになります。

●『設定』

選択すると、速度設定ウィンドウが表示され、マウスの速度が5段階で変更できます。レースは実際のスピードで行われる『Real』とスピードアップした『Fast』の2通りが選択できます。動作が遅いパソコンでは、『Fast』を選択するとレース・スピードが快適になります。また、『データ対戦』では、マーカー（シンボルマーク）をONにすることはできません。

●『終了』

『データ対戦』を終了します。

2.対戦馬の種類

対戦馬のデータは、データの種類により出走表の『馬主/調教師』欄の内容が異なります。

1）ユーザーがオーナーになっている馬を、ユーザー厩舎（ユーザー調教師）に預けている場合に『対戦データの保存』を行うと、『馬主/調教師』欄にオーナー名が白色で表示されます。

2）ユーザーがオーナーになっている馬を、CPU厩舎（CPU調教師）に預けている場合に『対戦データの保存』を行うと、『馬主/調教師』欄にオーナー名が青色で表示されます。

3）ユーザー調教師が、CPUオーナーから馬を預かっている場合に『対戦データの保存』を行うと、『馬主/調教師』欄に調教師名が赤色で表示されます。

4）オーナー、調教師ともCPUが担当している場合に『対戦データの保存』を行うと、『馬主/調教師』欄にCPUオーナー名が黄色で表示されます。

※『馬主/調教師』欄に表示される内容は、CPU馬主名よりもユーザーの調教師名が優先に表示され、ユーザーの調教師名よりもユーザーのオーナーブリーダー名が優先に表示されます。

《1.各種情報をチェックする》

情報のコマンドは3モード共通で、さまざまな画面から入ることができます。どの画面においても、『情報』をクリックすれば『情報ウィンドウ』が表示されます。

1.情報ウィンドウ

情報ウィンドウで、次の10項目の情報が参照できます。『現役競走馬』『騎手成績』『種牡馬成績』『調教師成績』『牧場成績』『馬主成績』『トラックマン成績』『G１優勝馬』『年度代表馬』『コースレコード』です。それぞれを詳しく見ていきましょう。

1）現役競走馬

収得賞金順に現役競走馬ランキングが表示されます。画面右のスクロール·バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全ての馬を調べることができます。
『年齢』を選択するとウィンドウが表示され、目的の馬齢の馬だけを表示したり、名前順に表示することもできます。
馬名をクリックすると、個別データが表示されます。

現役馬一覧　　年齢

馬名	性齢	毛色	全成績	収得賞金	主な勝鞍など
クリミナルヘビー	牡6歳	栃栗毛	11- 1- 2- 1	60930万円	マイルCS優勝
レッドワイド	牡6歳	栗毛	8- 1- 3-17	54920万円	宝塚記念優勝
ハーモニーガール	牝6歳	栗毛	8- 3- 4-10	47810万円	阪大賞典・オークス
アイアムザテイオー	牡5歳	鹿毛	9- 5- 2-12	47010万円	中山記念優勝
ムッシュタイプ	牡6歳	黒毛	6- 8- 8-12	45930万円	天皇賞秋優勝
サンデーキングダム	牡4歳	青鹿毛	5- 4- 1- 3	40640万円	皐月賞・ダービー
ソフィアウディー	牝5歳	芦毛	4- 6- 2- 6	36460万円	高松宮杯・エ女王杯
トライホール	牡4歳	鹿毛	6- 0- 1- 9	34990万円	安田記念・NHKマイルC
トニールーラー	牡6歳	黒鹿毛	7- 6- 8-12	34420万円	春天皇賞2着
ドリームスリー	牝6歳	鹿毛	4- 4- 5-11	32950万円	エ女王杯優勝
ソニックチャンプ	牝5歳	鹿毛	4- 8- 4- 4	32190万円	桜花賞優勝
アーリードゥンガ	牡7歳	黒鹿毛	4- 4- 4-18	30650万円	日新春杯・青葉賞
イースタンヒカル	牡6歳	鹿毛	8- 1- 6-22	30210万円	京大賞典・ラ杯3S
プリティーハゴロモ	牝6歳	鹿毛	7- 7- 3-15	30200万円	クイーンS・[illegible]
アポロホーガン	牡5歳	栃栗毛	4- 4- 2-10	29910万円	天皇賞春優勝
モデルホール	牡5歳	栗毛	5- 2- 2-12	29180万円	ダービー2着
ロングニース	牝5歳	黒鹿毛	7- 5- 0- 5	28070万円	京大賞典・目黒記念
ツーオーカン	牡5歳	鹿毛	6- 2- 4- 8	27810万円	天皇賞秋優勝

2）騎手成績

1着回数順に騎手ランキングが表示されます。画面右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全ての騎手を調べることができます。

騎手一覧

	氏　名	所属	1着	2着	3着	着外	特別優勝	勝　率	連対率
1	的　馬	関東	26	21	21	162	8	0.130	0.235
2	岡　幸	関東	21	22	20	173	4	0.088	0.182
3	蝦名正	関東	21	16	19	129	5	0.113	0.200
4	横山展	関東	20	22	23	134	6	0.100	0.211
5	橋元弘	関東	17	6	11	108	8	0.119	0.161
6	紫　田	関東	15	15	15	142	5	0.080	0.160
7	大　先	関東	14	14	11	90	6	0.108	0.217
8	田中克	関東	13	10	12	126	4	0.080	0.142
9	板　本	関東	12	20	18	96	7	0.085	0.226
10	仲　舘	関東	12	11	12	124	4	0.075	0.144
11	猛	関西	10	13	14	74	8	0.090	0.207
12	川　内	関西	10	4	10	74	4	0.102	0.142
13	佐藤徹	関西	9	7	3	56	2	0.120	0.213
14	西　真	関西	9	2	5	54	2	0.128	0.157
15	三　位	関西	8	11	5	72	3	0.083	0.197
16	松中幹	関西	7	9	8	76	0	0.070	0.160
17	菊海若	関東	7	7	9	61	2	0.083	0.166
18	隈　沢	関西	7	4	3	31	2	0.155	0.244

3）種牡馬成績

産駒の収得総賞金順に種牡馬ランキングが表示されます。画面右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全ての種牡馬を調べることができます。『並び順』を選択すると、賞金順をアーニングIDX（インデックス）順や名前順に変更できます。また、馬名をクリックすると、産駒一覧が表示されます。産駒は収得賞金順に表示され、馬名をクリックすると、個別データが表示されます。

種牡馬一覧　並び順

馬名	総 賞 金	出走数	勝利数	アーニングIDX	所有者	Fee
サンデーサイレンス	99630万円	30	18	1.85	シンジケート	
トニービン	80680万円	15	11	3.00	シンジケート	
ダハール	70090万円	28	17	1.39	シンジケート	
ダンスホール	57190万円	21	14	1.52	シンジケート	
クリミナルタイプ	52770万円	19	10	1.55	シンジケート	
トウカイテイオー	51960万円	18	14	1.61	シンジケート	
アンバーシャダイ	49640万円	19	10	1.46	シンジケート	
タマモクロス	48880万円	28	11	0.87	三沢　了一	500万円
メジロマックイーン	46780万円	16	11	1.63	シンジケート	
ニッポーテイオー	44470万円	10	9	2.48	タラモＨＣ	360万円
ニホンピロウイナー	44270万円	23	22	1.07	シンジケート	
ダンシングブレーブ	40380万円	15	10	1.50	シンジケート	
タイトスポット	39980万円	9	9	2.77	大河内　洁子	1990万円
グルームダンサー	33290万円	28	13	0.78	シンジケート	
ナグルスキー	33080万円	7	3	2.94	梅田　正美	410万円
マグニチュード	32510万円	6	5	3.02	平伊　豊三	500万円
ツータイミング	29750万円	6	6	5.54	仲野　豪	490万円
ダイナレター	28870万円	4	3	4.08	メガロ牧場	360万円

4）調教師成績

1着回数順に調教師ランキングが表示されます。画面右のスクロール･バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全ての調教師を調べることができます。
調教師名をクリックすると、調教師管理馬一覧が表示されます。馬は収得賞金順に表示され、馬名をクリックすると、個別データが表示されます。

調教師一覧

	氏名	賞金	1着	2着	3着	出走回数	特別優勝
1	福岡	59480万円	24	21	23	340	6
2	中沢孝	42210万円	23	11	11	173	5
3	滝沢	75110万円	22	23	15	275	8
4	古田	82610万円	22	17	14	209	10
5	鹿島鏡	72720万円	20	23	11	163	7
6	斉野	51990万円	20	10	16	231	6
7	赤町	55820万円	19	15	12	211	7
8	鹿島景	46960万円	18	13	13	206	5
9	宮内浩	68060万円	15	23	18	290	6
10	阿南	37080万円	15	17	14	246	8
11	志村	58350万円	15	16	14	184	5
12	富岡	33200万円	15	15	17	226	2
13	西山文	49650万円	13	17	13	186	5
14	前原	64620万円	13	13	16	203	5
15	九条	53020万円	13	11	19	217	4
16	小柴	52600万円	12	22	15	266	4
17	井伊田	47570万円	12	9	14	188	6
18	加山衛	47470万円	12	4	12	140	4

5）牧場成績

1着回数順に牧場ランキングが表示されます。牧場名をクリックすると、牧場生産馬一覧が表示されます。馬は収得賞金順に表示され、馬名をクリックすると、個別データが表示されます。

牧場ランキング

	牧場名	賞金	1着	2着	3着	出走回数	特別優勝
1位	臼井牧場	560590万円	180	161	151	2363	56
2位	早口牧場	517190万円	132	156	159	2154	42
3位	社内牧場	211900万円	56	47	52	650	16
4位	ファストC	107790万円	48	38	41	542	8
5位	セントラルF	106270万円	30	41	28	507	9
6位	中川辺牧場	98200万円	27	27	40	469	7
7位	ビクター	0万円	0	0	0	0	0

6）馬主成績

収得賞金順に馬主ランキングが表示されます。画面右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全ての馬主を調べることができます。馬主名をクリックすると、馬主所有馬一覧が表示されます。馬は収得賞金順に表示され、馬名をクリックすると、個別データが表示されます。

馬主一覧

	馬主名	賞金	1着	2着	3着	出走回数	特別優勝
1	タラモＨＣ	106400万円	17	20	18	230	10
2	南野　ハナ	88010万円	22	16	12	196	9
3	メガロ牧場	70520万円	20	17	22	246	6
4	ガンバリ牧場	60990万円	16	20	12	211	6
5	旬優ＨＵ	57580万円	9	5	9	164	5
6	山治　英徳	57310万円	11	9	19	195	4
7	土肥　篤	56350万円	13	10	8	147	6
8	仲野　憂	52840万円	16	18	17	201	4
9	大田切　優子	51220万円	19	3	9	142	9
10	息吹ＢＣ	47400万円	16	19	11	189	6
11	西田　幸絵	44790万円	16	12	10	194	6
12	大河内　浩子	41820万円	14	12	17	196	5
13	アイネルＨＣ	41530万円	8	10	11	111	5
14	同情産業	41170万円	13	7	7	129	5
15	パンジー牧場	35690万円	12	12	14	164	6
16	長井　栄一	32950万円	11	16	16	179	1
17	平伊　豊三	32080万円	12	11	10	162	9
18	明泰産業	30520万円	18	11	9	168	3

7）トラックマン成績

回収率順にトラックマン・ランキングが表示されます。

トラックマン一覧

	氏名	回収率	ﾄｰﾀﾙ収支	的中数	払い戻し
1位	大窪　元雄	0.792	-56850円	162点	21765円
2位	物干　優美	0.711	-79070円	192点	19543円
3位	矢部　幸太郎	0.691	-84560円	193点	18994円
4位	高岡　花子	0.663	-86680円	190点	16762円
5位	坂本　量馬	0.657	-94130円	200点	18037円
6位	桂木　秀穂	0.623	-102010円	190点	17249円

第9章

10) コースレコード

各競馬場、各コースのコースレコードが表示されます。画面右のスクロール・バーをドラッグし、上下にスクロールさせると、全てのコースレコードを確認できます。

コースレコード一覧

場所	コース		タイム	レコード保持馬
札幌	芝	1000m	0.55.0	アーバンホーラー
	芝	1200m	1.04.8	ワージブスペクター
	芝	1500m	1.22.8	スターシチー
	芝	1800m	1.42.1	ローラワールド
	芝	2000m	1.56.6	イーグルファースト
	芝	2600m	2.41.5	キョウワアリシバ
函館	芝	1000m	0.55.2	ハリケーンロジータ
	芝	1200m	1.06.3	イノセントマテウス
	芝	1800m	1.39.9	ゲイリーレター
	芝	2000m	1.52.1	クリウイング
福島	芝	1000m	0.56.7	グロリアトウショウ
	芝	1200m	1.05.8	ダイナバスター
	芝	1700m	1.40.5	フジリュウセイ
	芝	1800m	1.41.1	トライレター
	芝	2000m	1.59.7	アドバンスロン
	芝	2600m	2.36.5	タンシングパレード
新潟	芝(内)	1000m	0.54.8	ヴェルディライジン
	芝(内)	1200m	1.04.6	レインボーウィン

《2.年度末表彰》

12月4週の週末画面で『翌週へ』をクリックすると、年度末表彰の画面になります。

1.年度代表馬画面

『今年度代表馬』を頂点として、『最優秀3歳牡馬』『最優秀3歳牝馬』『最優秀4歳牡馬』『最優秀4歳牝馬』『最優秀古馬牡馬』『最優秀古馬牝馬』『最優秀スプリンター』『最優秀ダート馬』の合計9部門の代表馬が表示されます。それぞれ馬名のクリックで個別データを参照できます。また、右クリックをすると最優秀者表彰画面に移行します。

2.最優秀者表彰画面

『最優秀トレーナー』『最優秀ブリーダー』『最優秀オーナー』『最優秀トラックマン』が表示されます。画面右下の『情報』を選択すると、各種情報を見ることができます。詳細はp.87を参照してください。また、右クリックをすると、翌週（1月1週）に進みます。

第9章

実戦編の記述は、あくまで『クラシックロード4』の競馬世界についてのものです。実際の競馬とは多少異なる部分もありますのでご了承ください。

《1.競走馬の特徴》

1.スピード、スタミナ、パワー

『クラシックロード4』では、競走馬の能力をスピード（SPD）、スタミナ（STM）、パワー（PWR）で表しています。その配分は表示されませんが、厩務員のメモなどで、ある程度推測できるようになっています。また、配合の際に「仔馬の想定」を調べておけば、能力の配分を予想できるでしょう。
スピードの勝った馬は決め手があり、短距離のダッシュ力があります。スタミナの勝った馬はスタミナ豊富で長距離に向いています。パワーの勝った馬はダート戦に向いています。とはいえ、これらの配分は調教しだいで変わる可能性があります。弱点を補う調教を進めるか、長所を伸ばす調教をするか。それはプレイヤーであるあなたが決めることです。

2.早熟と晩成

競走馬は、「3歳から活躍する早熟の馬」から「古馬になってから本格化する晩成の馬」まで、成熟期は大きく異なります。距離適性同様、父母の血統、厩務員のコメントなどから判断しましょう。
早熟の馬なら3歳戦から積極的に使い、4歳前半くらいまでにある程度の成績を残す必要があります。そこから先はライバル馬の能力の伸びに比べて、こちらの伸びが期待できないからです。4歳までに実績をあげて早めに引退。これが早熟馬の理想形でしょう。
晩成の馬なら、早い時期から無理して使うことは慎むべきです。勝負はまだ先と思えば、焦る必要もないでしょう。クラシック挑戦を諦めるくらいの気持ちのゆとりが必要でしょう。

3.気性

気性の激しい馬は、レースでイレ込んだり、気の悪さを出したり、実力を十分発揮できないことがあります。気性は先天的なもので矯正できませんので、レース出走時に気を使ってやることが必要です。

「逃げ」「追込」といった極端な戦法が功を奏することもあります。また、遮眼革（ブリンカー）の着用で集中力が増し、好走することもあります。テクニックのある、できるだけランクの高い騎手に騎乗してもらうことも必要でしょう。

4.スタート

ゲートがヘタな馬は、レースで後手を踏み、凡走するケースがしばしばあります。能力が高くても、ゲート難で苦しむ馬は、実際の場合でも多いのです。本番のGIで出遅れなどがあると、目も当てられません。
「スタートは巧くない」とか「ゲート入りが非常に悪い」との厩務員メモが出たら、ゲート練習をしっかり積んで解消するようにしてください。すぐに効果が現れるわけではありませんが、継続して練習していれば、必ず好転するときが来ます。

《2.生産のポイント》

1.種付けは距離適性を考慮

種付けで問題になるのは、「種付け料のランク」と「繁殖牝馬との組み合わせ」です。高馬同士を交配させれば、ある程度の結果は得られると考えていいでしょう。問題は組み合わせです。とくに重視すべきは距離適性。基本的には、距離適性の似通った馬同士を交配するようにしましょう。産駒の距離適性も容易に判断でき、入厩させてから使うレースに迷うこともないでしょう。また、種付け前に必ず「仔馬の想定」をチェックしましょう。

2.インブリードとアウトブリード

配合時に忘れてはならないポイントに、インブリードがあります。競走馬の血統表中に同じ馬がいるとき、このことをインブリードといいます。インブリードは配合時に表示されるので、チェックしておきましょう。これに対し、5代前までに同じ馬が現れないことをアウトブリードといいます。
どちらの配合がいいかは、一概にいえません。インブリードは父母の能力を超えた馬を輩出する可能性がありますが、「疲れやすい」「気性が激しい」といった弊害も考慮しなければなりません。アウトブリードなら丈夫で健康な馬が生まれますが、意外性に欠け、大化けの可能性は薄いでしょう。このへんの判断は、「仔馬の想定」を確認した上で、自分で考えて判断しましょう。

3.奇跡の血量

血統表の3代前と4代前に同じ馬がいるケースを、とくに「奇跡の血量」と呼んでいます。18.75%の血量を持った馬たちが、数多く名馬として歴史に残っています。例えば、トウショウボーイ、サクラユタカオー、マックスビューティ、現在、活躍中のヒシアマゾンもそうです。科学的な根拠はないのですが、歴史が証明しているといえましょう。
ただし、いいことばかりではありません。どうしようもない駄馬が生まれる可能性も否定できないのです。

《3.レースのポイント》

1.目標を持った出走予定

レースに出走させる計画をローテーションと呼んでいます。レースに使うときは、つねに先々のことを考慮に入れましょう。休養のスケジュールまで、考えておく必要があるでしょう。とにかく、ビジョンのない場当たり的な登録は、馬にとってよいことではありません。勝てるはずのレースをしくじったり、馬の能力を出し切らせずに引退させてしまうことにも成りかねません。とくに96年度から、競走体系が大きく変わりました。昨年までの常識が通用しなくなるかもしれません。

2.新しいレース体系

新しいレース体系について、知っておきたいことを列挙しておきましょう。詳細は「資料編」のp.103を参照してもらうとして、ここではポイントをあげておきます。
まず、春の4歳GIにNHKマイルCが加わりました。ここは、短距離馬や外国産馬の目標となりますし、オークスでは距離に不安がある桜花賞組も出走できると思います。マイルCの創設は、早熟なマイラーにチャンスを与えてくれました。
エリザベス女王杯が古馬牝馬にも開放され、最強牝馬決定戦になったことも特筆すべきことです。エ女王杯に代わる4歳牝馬のGIが、秋の第1弾・秋華賞。実力のある4歳牝馬なら、牝馬GIの連破が可能になりました。
高松宮杯もGIに格上げされ、大きく変わりました。春のスプリント戦になり、短距離馬の舞台がひとつ増えました。その他、重賞路線やトライアルレースに変更がありますので、「資料編」でしっかり確認してください。

3.3歳戦

3歳馬は人間に当てはめてみると中学生ぐらいです。大人と一緒のレースは無理ですから、3歳馬同士のレースが組まれています。3歳馬は、新馬戦もしくは未勝利戦でデビューします。6月3週、札幌での新馬戦から出走できます。
新馬戦、未勝利戦を勝ち上がると、オープン戦に進むことができます。札幌3歳Sや新潟3歳Sといった重賞競走です。重賞競走には格付けがあり、上からGI（グレードワン）、GII、GIIIとなっています。これは4歳馬や古馬（5歳以上の馬）も同様ですので、覚えておきましょう。
3歳馬の最大目標といったら、牡馬は「朝日杯3歳S」、牝馬は「阪神3歳牝馬S」。どちらも、GI競走です。1勝していれば出走は可能ですが、無理をせず、ランクを下げて確実に賞金を稼ぐというのもひとつの方法です。余裕を持って、翌年のクラシック戦線に臨みたいものです。

4.4歳戦

明けて4歳、サラブレッドにとって、いちばん重要な時期がやってきました。4歳時のみ、1度だけ出走できるクラシックレースがあるからです。距離適性に応じて競走体系が整備されてきたとはいえ、クラシックの持つ重みは変わりません。とくに日本ダービーを勝つことは最大の名誉です。
4歳馬は人間でいう高校生ぐらいで、春のうちは、やはり4歳馬同士のレースが続きます。牡馬の場合は「皐月賞」「日本ダービー」、牝馬の場合は「桜花賞」「オークス」が春の大きな目標です（外国産馬は除きますが）。3歳時に十分賞金を稼いでいれば問題はないですが、デビューが遅れたり、賞金が足りないような場合は、出走権をかけてトライアルレースに臨むことになります。「資料編」（p.102参照）でトライアルの種類、条件などを調べておきましょう。ここまでは、クラシック出走を前提に書いてきましたが、もちろん、他の路線に進んでもかまわないわけです。外国産馬はクラシック出走権がありませんので、目標は新設された「NHKマイルC」になるでしょう。「クリスタルC」や「NZT4S（ニュージーランドT）」から挑戦するのが基本です。
6月3週、3歳馬のデビュー以降は、4歳馬も古馬に混じってレースを戦います。といっても、トライアルを中心に4歳馬限定のレースもまだあります。秋の目標は牡馬なら「菊花賞」ですが、ステイヤーの資質がないと克服できないレースです。距離延長に不安があったら、95年のジェニュインのように「秋の天皇賞」にマトを絞る手もあるし、短距離馬なら「マイルチャンピオンシップ」「スプリンターズS」に進めばいいでしょう。牝馬なら「秋華賞」、ここで好勝負できたら「エリザベス女王杯」もねらいたいものです。牡馬の場合同様、距離適性を考えて別路線に進むケースも考えておきましょう。

5.古馬戦線

古馬の場合は、はっきりと距離適性を意識したローテーションを組まなければなりません。前年、菊花賞で好勝負した牡馬なら、春の目標は「春の天皇賞」になりますし、マイル戦がねらいなら「安田記念」、スプリンターなら新設GI「高松宮杯」を目標にすることになるでしょう。そして、春の締めくくりは「宝塚記念」となります。いずれの場合にも、目標レースと同距離か近い距離をステップレースにする必要があります。ローテーションはおのずと決まってくると思います。
秋の場合も同様のことがいえます。ただし、中長距離馬にもマイラーにも可能性があるのが「秋の天皇賞」。外国産馬をのぞく実力馬が、こぞって目標とするレースです。ここを使うか否かは、頭を悩ますところです。それ以外は、得意距離に応じてレースを選んでいきましょう。中長距離路線は「秋の天皇賞」「ジャパンC」「有馬記念」、マイル短距離路線なら「マイルチャンピオンシップ」「スプリンターズS」と進みます。牝馬の場合は、今年から「エリザベス女王杯」という目標ができました。

6.遠征

『クラシックロード4』になって、地方競馬や外国のGIに出走できるようになりました。夢が膨らむ遠征のポイントをチェックしておきましょう。
まずいえるのは、遠征が可能になったことで、これまで軽視されがちだったダート馬を生産し、育てる楽しみがクローズアップされたことです。「資料編」p.108でもわかるように、地方のGIは全てダートですし、アメリカの3冠レースも全てダートで行われます。世界一の賞金を誇る「ドバイワールドC」もダートなのです。ダートに強いパワーのある馬を生産し、ぜひとも遠征にチャレンジしてみてください。『クラシックロード4』での遠征は、それぞれのレースで最低、日本の馬1頭が出走可能です。
遠征を含めたさまざまなローテーションを考えてみましょう。例えば「フェブラリーS」を使って、大井の「帝王賞」、札幌の「ブリーダーズGC」と遠征、戻ってきて休養し、暮れの「ウインターS」へ。このあたりで全て勝てるようなら、相当のダートの鬼。翌年は、「ドバイワールドC」を目標に、じっくりと調教を積みましょう。アメリカ3冠に挑戦するのも、夢のある試みです。「ケンタッキーダービー」「プリークネスS」「ベルモントS」で、本場のダート馬にチャレンジです。また、競馬の母国・イギリス遠征も魅力があります。「英2000ギニー」「英ダービー」の2冠をねらい、続いて古馬に挑戦。「キングジョージ&クイーンエリザベスS」を使って、フランスに飛び「凱旋門賞」、そこから日本の「ジャパンC」に凱旋（がいせん）する道もあるし、太平洋を渡って「ブリーダーズCクラシック」に出走することも可能なのです。実際の競馬でも、海外遠征が注目されている今、海外重賞制覇を目指してみましょう。

第10章

7.パドック

パドックは、サラブレッドの状態が如実に現れます。サラブレッドの動きは、馬体やイレ込み具合を再現しています。
パドックの画面で、現れる各馬の馬体を見比べてみましょう。まだ仕上がらず、馬体重が絞れていない馬は太く、それぞれ太い、細いをグラフィックで再現しています。
落ち着きがない動きをしているほど、イレ込んでいる証拠です。とくに小走りをしているような馬は要注意です。馬の動きが慌ただしいほど激しくイレ込んでいることになります。
ここでのイレ込みは普段の気性が関係していますが、気性が悪い馬がいつもイレ込んでいるのではなく、レース当日の気性が関係しています。ブリンカーなどを装着させたりすると、レース当日のイレ込みを抑えられる場合があります。

《4.調教のポイント》

1.仕上がり度

レース出走に当たっていちばん大切なことは、仕上がり度をなるべく高くもっていくことです。調教や追い切り、レース出走を通して仕上がり度は上がっていきます。反対に、馬場入りを休んだり休養したりすると、仕上がり度は下がります。レース出走前の3週間ほどの期間は、厩務員のコメントをしっかりチェックして、仕上がり度の確認をしてください。なお、レース出走週は、必ず追い切りを行ってから出走させてください。前週に仕上がっていても、追い切りを省略すると、仕上がり度は落ちてしまいます。

2.馬体重

仕上がり度を上げるほかに、追い切りの果たす重要な役割が馬体重の調整です。この場合もコメントを逐一確認し、理想的な馬体重に近づけるよう努力してください。ここで注意したいのが、理想の馬体重は馬齢（その馬の年齢）に応じて変わるということ。ここでも厩務員のコメントが役に立ちます。

3.疲労度

どんなに疲労がたまりにくい馬でも、調教やレースを重ねることによって疲労がたまってきます。疲労がたまると、レースで実力を発揮できなくなり、調教効果も薄れます。

それどころか、故障の可能性も高まります。疲労が目立ってきたら、早めに休養させることが肝心です。また、急に強い調教や追い切りをしたり、仕上がり途上でレースに使ったりすると、反動で一気に疲労が蓄積してしまいます。調教は焦らず、無理せず、計画的に行ってください。

《5.3つのモード》

1.3つのモードの関連性

調教助手、オーナーブリーダー、そしてトラックマン…。道が3つに分かれているからといって、全然、関係がないというわけではありません。競馬に携わっている限り、どこかで相互にかかわりあうのが『クラシックロード 4』の世界です。できれば、3つのモードを同時進行させてプレイしてみてください。ゲームの奥深さがより一層わかっていただけることでしょう。
例えば、調教助手が調教師になれば、オーナーブリーダーは、その調教師に自分の馬を預けることができます。その逆に、オーナーブリーダーの生産馬を、調教師が自分の厩舎に預けてもらおうと頼むケースも出てくるでしょう。また、トラックマンの予想をもとに、オーナーブリーダーが馬券を買うこともできます。トラックマンが調教師のコメントをもとに、予想を立てる場合もあるのです。
3つのモードを同時にプレイしてみると、競馬の成り立ちが実感としてわかるようになるでしょう。

2.友人同士で協力

3つのモードの関連性を認識したうえで、友人同士でそれぞれのモードを担当すると、ひときわ興味深いプレイが楽しめるでしょう。
例えば友人同士で6人集まって、調教師2名、オーナーブリーダー2名、トラックマン2名で同時進行させたら、リアルな競馬世界が誕生するでしょう。リアルすぎてケンカになっても困りますが…。

《1.馬齢斤量》（障害レースを除く：単位kg）

馬齢	牡	牝
3歳7月～3歳10月	53	53
3歳11月～3歳12月	54	53
4歳1月～4歳12月	55	53
5歳1月～5歳5月	56	54
5歳6月～6歳8月	57	55
6歳9月～	56	54

《2.収得賞金・本賞金》

収得1着賞金※	本賞金に加算される額
400万円未満	賞金全額
400万円以上1200万円未満	一律400万円
1200万円以上	賞金半額

※重賞レース（GI～GIII）は2着賞金も加算される

《3.条件戦への出走条件》

◆4歳以上戦

レース条件	4歳	5歳以上
500万円下	500万円以下	1000万円以下
900万円下	900万円以下	1800万円以下
1500万円下	1500万円以下	3000万円以下

◆5歳以上戦

レース条件	5歳	6歳以上
500万円下	500万円以下	1000万円以下
900万円下	900万円以下	1800万円以下
1500万円下	1500万円以下	3000万円以下

《4.トライアルレース一覧　関東版》

目標レース	月	週	場所	レース名	格	コース	権利獲得条件
桜花賞	2	4	阪神	チューリップ賞	GIII	芝1600m	3着以内
	3	2	阪神	4歳牝馬特別（西）	GII	芝1400m	3着以内
オークス	4	1	阪神	桜花賞	GI	芝1600m	4着以内
	4	4	東京	4歳牝馬特別（東）	GII	芝2000m	3着以内
	5	1	東京	スイートピーステークス	OPEN	芝1800m	2着以内
秋華賞	9	3	阪神	ローズステークス	GII	芝2000m	3着以内
	9	4	中山	クイーンステークス	GIII	芝1800m	3着以内
皐月賞	2	4	中山	弥生賞	GII	芝2000m	3着以内
	3	1	中山	若葉ステークス	OPEN	芝2000m	2着以内
	3	3	中山	スプリングステークス	GII	芝1800m	3着以内
ダービー	4	2	中山	皐月賞	GI	芝2000m	4着以内
	5	1	東京	青葉賞	GIII	芝2400m	3着以内
	5	2	東京	プリンシパルステークス	OPEN	芝2200m	2着以内
菊花賞	9	2	阪神	神戸新聞杯	GII	芝2000m	3着以内
	9	3	中山	セントライト記念	GII	芝2200m	3着以内
	10	2	京都	京都新聞杯	GII	芝2200m	3着以内
NHKﾏｲﾙC	4	3	東京	ﾆｭｰｼﾞｰﾗﾝﾄﾞﾄﾛﾌｨｰ4歳ｽﾃｰｸｽ	GII	芝1400m	3着以内
朝日3S	11	3	東京	府中3歳ステークス	GIII	芝1800m	2着以内

《5.トライアルレース一覧　関西版》

目標レース	月	週	場所	レース名	格	コース	権利獲得条件
桜花賞	2	4	阪神	チューリップ賞	GIII	芝1600m	3着以内
	3	1	阪神	4歳牝馬特別（西）	GII	芝1400m	3着以内
	3	2	阪神	アネモネステークス	OPEN	芝1400m	2着以内
オークス	4	1	阪神	桜花賞	GI	芝1600m	4着以内
	4	4	東京	4歳牝馬特別（東）	GII	芝2000m	3着以内
秋華賞	9	3	阪神	ローズステークス	GII	芝2000m	3着以内
	9	4	中山	クイーンステークス	GIII	芝1800m	3着以内
皐月賞	2	3	中山	弥生賞	GII	芝2000m	3着以内
	2	4	中山	若葉ステークス	OPEN	芝2000m	2着以内
	3	3	中山	スプリングステークス	GII	芝1800m	3着以内
ダービー	4	2	中山	皐月賞	GI	芝2000m	4着以内
	5	1	東京	青葉賞	GIII	芝2400m	3着以内

目標レース	月	週	場所	レース名	格	コース	権利獲得条件
菊花賞	9	2	阪神	神戸新聞杯	GII	芝2000m	3着以内
	9	3	中山	セントライト記念	GII	芝2200m	3着以内
	10	2	京都	京都新聞杯	GII	芝2200m	3着以内
阪神3牝	11	1	京都	ファンタジーステークス	GIII	芝1400m	2着以内

《6.重賞レース日程　関東版》

1	1	中山	京成杯	GIII	芝1600m	4歳	混	別定	4000
1	1	京都	京都金杯	GIII	芝2000m	5歳上	混	ハンデ	4300
1	3	中山	AJC杯	GII	芝2200m	5歳上	混	別定	6400
1	4	東京	ダイヤモンドステークス	GIII	芝3200m	5歳上	混	ハンデ	4600
1	4	京都	京都牝馬特別	GIII	芝1600m	5歳上	牝混	別定	4200
2	1	東京	共同通信杯4歳ステークス	GIII	芝1800m	4歳	混	別定	4200
2	2	東京	フェブラリーステークス	GII	ダ1600m	5歳上	混	別定	6400
2	3	中山	中山牝馬ステークス	GIII	芝1800m	5歳上	牝混	ハンデ	4200
2	4	中山	マーチステークス	GIII	ダ1800m	5歳上	混	ハンデ	4200
2	4	阪神	チューリップ賞	GIII	芝1600m	4歳	牝	定量	4000
3	1	阪神	阪神大賞典	GII	芝3000m	5歳上	混	別定	6400
3	2	中山	日経賞	GII	芝2500m	5歳上	混	別定	6400
3	3	中山	スプリングステークス	GII	芝1800m	4歳		定量	5400
3	4	中山	クリスタルカップ	GIII	芝1200m	4歳	混	別定	4000
4	1	中山	ダービー卿チャレンジトロフィー	GIII	芝1600m	5歳上	混	別定	4300

月	週	場所	レース名	格	コース	条件	斤量	賞金(単位・万円)
4	1	阪神	桜花賞	GI	芝1600m	4歳　牝	定量	8900
4	2	中山	皐月賞	GI	芝2000m	4歳	定量	9700
4	2	阪神	プロキオンステークス	GIII	ダ1400m	5歳上　混	別定	4200
4	3	東京	ニュージーランドトロフィー4歳ステークス	GII	芝1400m	4歳　混	定量	6200
4	3	京都	天皇賞（春）	GI	芝3200m	5歳上	定量	13200
4	4	東京	4歳牝馬特別（東）	GII	芝2000m	4歳　牝	定量	5200
4	4	京都	シルクロードステークス	GIII	芝1200m	5歳上　混	別定	4300
5	1	東京	青葉賞	GIII	芝2400m	4歳	定量	4000
5	1	京都	京都4歳特別	GIII	芝2000m	4歳　混	別定	4000
5	2	東京	NHKマイルカップ	GI	芝1600m	4歳　混	定量	9200
5	2	京都	京阪杯	GIII	芝2200m	5歳上　混	ハンデ	4300
5	3	東京	武蔵野ステークス	GIII	ダ2100m	4歳上　混	別定	4200
5	3	東京	京王杯スプリングカップ	GII	芝1400m	5歳上　国	別定	6000
5	3	中京	高松宮杯	GI	芝1200m	4歳上　混	定量	9400
5	4	東京	優駿牝馬（オークス）	GI	芝2400m	4歳　牝	定量	9700
6	1	東京	エプソムカップ	GIII	芝1800m	4歳上　混	別定	4300
6	1	東京	東京優駿（日本ダービー）	GI	芝2400m	4歳	定量	13200
6	1	中京	中日スポーツ賞4歳S	GIII	芝1200m	4歳　混	別定	4000
6	2	東京	安田記念	GI	芝1600m	4歳上　国	定量	9400
6	2	中京	金鯱賞	GII	芝2000m	4歳上　混	別定	6400
6	3	阪神	阪急杯	GIII	芝1200m	4歳上　混	ハンデ	4300
6	4	阪神	マーメイドステークス	GIII	芝2000m	4歳上牝混	別定	4200
7	1	福島	ラジオたんぱ賞	GIII	芝1800m	4歳　混	別定	4000
7	1	札幌	札幌記念	GIII	芝2000m	4歳上　混	ハンデ	4100
7	2	福島	七夕賞	GIII	芝2000m	4歳上　混	ハンデ	4100
7	2	阪神	宝塚記念	GI	芝2200m	4歳上　混	定量	13200
7	3	札幌	札幌スプリントステークス	GIII	芝1200m	4歳上　混	別定	4100
7	4	新潟	関屋記念	GIII	芝1600m	4歳上　混	別定	4100
7	4	札幌	札幌3歳ステークス	GIII	芝1200m	3歳　混	馬齢	3200
8	1	小倉	小倉記念	GIII	芝2000m	4歳上　混	別定	4100
8	2	函館	函館記念	GIII	芝2000m	4歳上　混	別定	4100
8	3	新潟	新潟記念	GIII	芝2000m	4歳上　混	ハンデ	4100
8	4	新潟	新潟3歳ステークス	GIII	芝1200m	3歳　混	馬齢	3200
8	4	函館	シーサイドステークス	GIII	ダ1700m	4歳上　混	別定	4100
9	1	中山	京王杯オータムハンデ	GIII	芝1600m	4歳上　混	ハンデ	4300
9	1	阪神	朝日チャレンジカップ	GIII	芝2000m	4歳上　混	別定	4600
9	2	中山	オールカマー	GII	芝2200m	4歳上　混	別定	6400
9	2	阪神	神戸新聞杯	GII	芝2000m	4歳	定量	5400
9	3	中山	セントライト記念	GII	芝2200m	4歳	定量	5400
9	3	阪神	ローズステークス	GII	芝2000m	4歳　牝混	定量	5200
9	4	中山	ユニコーンステークス	GIII	ダ1800m	4歳　混	定量	4000

月	週	場所	レース名	格	コース	条件	斤量	賞金(単位・万円)
9	4	中山	クイーンステークス	GIII	芝1800m	4歳　牝混	定量	4500
9	4	阪神	セントウルステークス	GIII	芝1400m	4歳上　混	別定	4300
10	1	東京	毎日王冠	GII	芝1800m	4歳上　混	別定	6400
10	1	京都	京都大賞典	GII	芝2400m	4歳上　混	別定	6400
10	2	東京	府中牝馬ステークス	GIII	芝1800m	4歳上牝混	別定	4200
10	2	京都	京都新聞杯	GII	芝2200m	4歳	定量	5400
10	3	京都	秋華賞	GI	芝2000m	4歳　牝混	定量	8900
10	4	東京	天皇賞（秋）	GI	芝2000m	4歳上	定量	13200
10	4	京都	スワンステークス	GII	芝1400m	4歳上　混	別定	6000
11	1	東京	根岸ステークス	GIII	ダ1200m	4歳上　混	別定	4200
11	1	京都	菊花賞	GI	芝3000m	4歳	定量	11200
11	2	東京	京成杯3歳ステークス	GII	芝1400m	3歳　混	馬齢	3800
11	2	京都	エリザベス女王杯	GI	芝2200m	4歳上牝混	定量	8900
11	3	東京	府中3歳ステークス	GIII	芝1800m	3歳　混	馬齢	3200
11	3	東京	アルゼンチン共和国杯	GII	芝2500m	4歳上　混	ハンデ	5800
11	3	京都	マイルチャンピオンシップ	GI	芝1600m	4歳上　混	定量	9400
11	4	東京	ジャパンカップ	GI	芝2400m	4歳上　国	定量	13200
11	4	中京	CBC賞	GII	芝1200m	4歳上　混	別定	6400
12	1	阪神	阪神3歳牝馬ステークス	GI	芝1600m	3歳　牝混	馬齢	5300
12	2	中山	ステイヤーズステークス	GIII	芝3600m	4歳上　混	ハンデ	4600
12	2	中山	朝日杯3歳ステークス	GI	芝1600m	3歳　牡混	馬齢	5300
12	2	中京	ウインターステークス	GIII	ダ2300m	4歳上　混	別定	4100
12	3	中山	スプリンターズステークス	GI	芝1200m	4歳上　国	定量	9400
12	3	阪神	阪神牝馬特別	GII	芝1600m	4歳上牝混	別定	6000
12	4	中山	フェアリーステークス	GIII	芝1200m	3歳　牝混	馬齢	3200
12	4	中山	有馬記念	GI	芝2500m	4歳上　混	馬齢	13200
12	4	阪神	ラジオたんぱ杯3歳S	GIII	芝2000m	3歳　牡混	馬齢	3200

《7.重賞レース日程　　関西版》

月	週	場所	レース名	格	コース	条件	斤量	賞金(単位・万円)
1	1	京都	京都金杯	GIII	芝2000m	5歳上　混	ハンデ	4300
1	1	中山	中山金杯	GIII	芝2000m	5歳上　混	ハンデ	4300
1	2	京都	平安ステークス	GIII	ダ1800m	5歳上　混	別定	4200
1	2	京都	シンザン記念	GIII	芝1600m	4歳　混	別定	4000
1	3	京都	日経新春杯	GII	芝2400m	5歳上　混	ハンデ	6400
1	3	中山	AJC杯	GII	芝2200m	5歳上　混	別定	6400
1	4	京都	京都牝馬特別	GIII	芝1600m	5歳上牝混	別定	4200
1	4	東京	ダイヤモンドステークス	GIII	芝3200m	5歳上　混	ハンデ	4600

月	週	場所	レース名	格	コース	条件		斤量	賞金(単位・万円)
2	1	京都	きさらぎ賞	GIII	芝1800m	4歳	混	別定	4200
2	1	京都	京都記念	GII	芝2200m	5歳上	混	別定	6400
2	1	東京	東京新聞杯	GIII	芝1600m	5歳上	混	別定	4300
2	2	東京	フェブラリーステークス	GII	ダ1600m	5歳上	混	別定	6400
2	3	阪神	アーリントンカップ	GIII	芝1600m	4歳	混	別定	4000
2	3	中山	弥生賞	GII	芝2000m	4歳	混	馬齢	5400
2	4	阪神	チューリップ賞	GIII	芝1600m	4歳	牝	定量	4000
2	4	阪神	マイラーズカップ	GII	芝1600m	5歳上	混	別定	6000
3	1	阪神	4歳牝馬特別（西）	GII	芝1400m	4歳	牝	定量	5200
3	1	阪神	阪神大賞典	GII	芝3000m	5歳上	混	別定	6400
3	1	中山	中山記念	GII	芝1800m	5歳上	混	別定	6400
3	2	中山	日経賞	GII	芝2500m	5歳上	混	別定	6400
3	3	阪神	毎日杯	GIII	芝2000m	4歳	混	別定	4200
3	3	中山	スプリングステークス	GII	芝1800m	4歳		定量	5400
3	4	阪神	産経大阪杯	GII	芝2000m	5歳上	混	別定	6400
3	4	中山	クリスタルカップ	GIII	芝1200m	4歳	混	馬齢	4000
4	1	阪神	桜花賞	GI	芝1600m	4歳	牝	定量	8900
4	1	中山	ダービー卿ﾁｬﾚﾝｼﾞ ﾄﾛﾌｨｰ	GIII	芝1600m	5歳上	混	別定	4300
4	2	阪神	プロキオンステークス	GIII	ダ1400m	5歳上	混	別定	4200
4	2	中山	皐月賞	GI	芝2000m	4歳		定量	9700
4	3	京都	天皇賞（春）	GI	芝3200m	5歳上		定量	13200
4	3	東京	ﾆｭｰｼﾞｰﾗﾝﾄﾞ ﾄﾛﾌｨｰ4歳ｽﾃｰｸｽ	GII	芝1400m	4歳	混	定量	6200
4	4	京都	シルクロードステークス	GIII	芝1200m	5歳上	混	別定	4300
4	4	東京	4歳牝馬特別（東）	GII	芝2000m	4歳	牝	定量	5200
5	1	京都	京都4歳特別	GIII	芝2000m	4歳	混	別定	4000
5	1	東京	青葉賞	GIII	芝2400m	4歳		定量	4000
5	2	京都	京阪杯	GIII	芝2000m	5歳上	混	ﾊﾝﾃﾞ	4300
5	2	東京	NHKマイルカップ	GI	芝1600m	4歳	混	定量	9200
5	3	中京	高松宮杯	GI	芝1200m	4歳上	混	定量	9400
5	3	東京	京王杯スプリングカップ	GII	芝1400m	5歳上	国	別定	6000
5	4	東京	優駿牝馬（オークス）	GI	芝2400m	4歳	牝	定量	9700
6	1	中京	中日スポーツ賞4歳S	GIII	芝1200m	4歳	混	別定	4000
6	1	東京	東京優駿（日本ダービー）	GI	芝2400m	4歳		定量	13200
6	2	中京	金鯱賞	GII	芝2000m	4歳上	混	別定	6400
6	2	東京	安田記念	GI	芝1600m	5歳上	国	定量	9400
6	3	阪神	阪急杯	GIII	芝1200m	4歳上	混	ﾊﾝﾃﾞ	4300
6	4	阪神	マーメイドステークス	GIII	芝2000m	4歳上	牝混	別定	4100
6	4	福島	ラジオたんぱ賞	GIII	芝1800m	4歳	混	別定	4000
7	1	阪神	アンタレスステークス	GIII	ダ1800m	4歳上	混	ﾊﾝﾃﾞ	4200
7	1	札幌	札幌記念	GIII	芝2000m	4歳上	混	ﾊﾝﾃﾞ	4100
7	2	阪神	宝塚記念	GI	芝2200m	4歳上	混	定量	13200
7	2	福島	七夕賞	GIII	芝2000m	4歳上	混	ﾊﾝﾃﾞ	4100

月	週	場所	レース名	格	コース	条件	斤量	賞金(単位・万円)
7	3	小倉	北九州記念	GIII	芝1800m	4歳上 混	ハンデ	4100
7	3	札幌	札幌スプリントステークス	GIII	芝1200m	4歳上 混	別定	4100
7	4	札幌	札幌3歳ステークス	GIII	芝1200m	3歳 混	馬齢	3200
8	1	小倉	小倉記念	GIII	芝2000m	4歳上 混	ハンデ	4100
8	1	新潟	関屋記念	GIII	芝1600m	4歳上 混	別定	4100
8	2	函館	函館記念	GIII	芝2000m	4歳上 混	別定	4100
8	3	新潟	新潟記念	GIII	芝2000m	4歳上 混	ハンデ	4100
8	4	小倉	小倉3歳ステークス	GIII	芝1200m	3歳 混	馬齢	3200
8	4	函館	シーサイドステークス	GIII	ダ1700m	4歳上 混	別定	4100
9	1	阪神	朝日チャレンジカップ	GIII	芝2000m	4歳上 混	別定	5300
9	1	中山	京王杯オータムハンデ	GIII	芝1600m	4歳上 混	ハンデ	4300
9	2	阪神	神戸新聞杯	GII	芝2000m	4歳	定量	5400
9	2	中山	オールカマー	GII	芝2200m	4歳上 混	別定	6400
9	3	阪神	ローズステークス	GII	芝2000m	4歳 牝混	定量	5200
9	3	中山	セントライト記念	GII	芝2200m	4歳	定量	5400
9	4	阪神	セントウルステークス	GIII	芝1400m	4歳上 混	別定	4300
9	4	中山	クイーンステークス	GIII	芝1800m	4歳 牝混	定量	4500
10	1	京都	京都大賞典	GII	芝2400m	4歳上 混	別定	6400
10	1	東京	毎日王冠	GII	芝1800m	4歳上 混	別定	6400
10	2	京都	京都新聞杯	GII	芝2200m	4歳	定量	5400
10	3	京都	デイリー杯3歳ステークス	GII	芝1400m	3歳 混	馬齢	3800
10	3	京都	秋華賞	GI	芝2000m	4歳 牝混	定量	8900
10	3	東京	府中牝馬ステークス	GIII	芝1800m	4歳上牝混	別定	4200
10	4	京都	スワンステークス	GII	芝1400m	4歳上 混	別定	6400
10	4	東京	天皇賞（秋）	GI	芝2000m	4歳上	定量	13200
11	1	京都	ファンタジーステークス	GIII	芝1400m	3歳 牝混	馬齢	3200
11	1	京都	菊花賞	GI	芝3000m	4歳	定量	11200
11	1	東京	根岸ステークス	GIII	ダ1200m	4歳上 混	別定	4200
11	2	京都	エリザベス女王杯	GI	芝2200m	4歳上牝混	定量	8900
11	3	京都	マイルチャンピオンシップ	GI	芝1600m	4歳上 混	定量	9400
11	3	東京	アルゼンチン共和国杯	GII	芝2500m	4歳上 混	ハンデ	5800
11	4	中京	CBC賞	GII	芝1200m	4歳上 混	別定	6400
11	4	東京	ジャパンカップ	GI	芝2400m	4歳上 国	定量	13200
12	1	阪神	阪神3歳牝馬ステークス	GI	芝1600m	3歳 牝混	馬齢	5300
12	1	中山	ステイヤーズステークス	GIII	芝3600m	4歳上 混	ハンデ	4600
12	2	阪神	鳴尾記念	GII	芝2500m	4歳上 混	ハンデ	5800
12	2	中山	朝日杯3歳ステークス	GI	芝1600m	3歳 牡混	馬齢	5300
12	3	阪神	阪神牝馬特別	GII	芝2000m	4歳上牝混	別定	6000
12	3	中京	ウィンターステークス	GIII	ダ2300m	4歳上 混	別定	4100
12	3	中山	スプリンターズステークス	GI	芝1200m	4歳上 国	定量	9400
12	4	阪神	ラジオたんぱ杯3歳S	GIII	芝2000m	3歳 牡混	馬齢	3200
12	4	中山	有馬記念	GI	芝2500m	4歳上 混	馬齢	13200

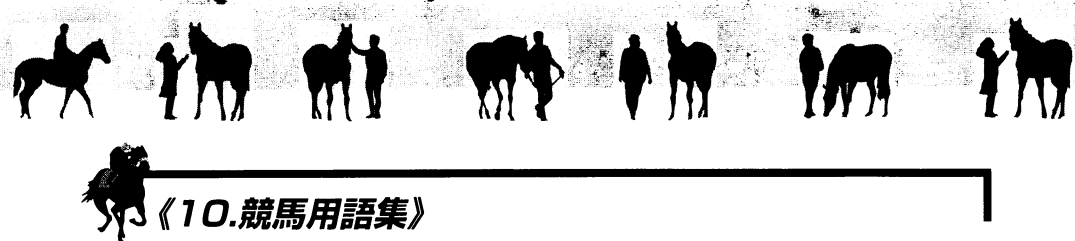
《8. レース日程 海外版》

月	週	国	レース名	格	コース	条件	賞金(単位:万円)
3	1	米	サンタアニタH	GI	ダ2000m	5歳上	5500
3	2	米	サンタ・アナH	GI	芝1800m	5歳上牝	900
3	3	米	サン・ルイ・レイS	GI	芝2400m	5歳上	1550
3	4	ド	ドバイワールドカップ	GI	ダ2000m	5歳上	24000
4	3	米	サンファンカピストラーノ招待H	GI	芝2700m	5歳上	2200
4	4	米	ケンタッキーダービー	GI	ダ2000m	4歳	7070
5	1	英	英1000ギニー	GI	芝1600m	4歳 牝	1760
5	2	英	英2000ギニー	GI	芝1600m	4歳	1890
5	3	米	プリークネスステークス	GI	ダ1900m	4歳	4470
5	4	米	ハリウッド・ターフH	GI	芝2000m	4歳上	2750
6	1	英	英オークス	GI	芝2400m	4歳 牝	2360
6	2	英	英ダービー	GI	芝2400m	4歳	8070
6	3	米	ベルモントステークス	GI	ダ2400m	4歳	4150
6	4	英	セントジェームズパレスS	GI	芝1600m	4歳	1980
7	1	仏	サンクルー大賞典	GI	芝2400m	4歳上	2520
7	2	米	ハリウッド・ゴールドC	GI	ダ2000m	4歳上	5500
7	3	米	CCAオークス	GI	ダ2000m	4歳 牝	1500
7	4	英	ｷﾝｸﾞｼﾞｮｰｼﾞ&ｸｲｰﾝｴﾘｻﾞﾍﾞｽS	GI	芝2400m	4歳上	3660
8	1	仏	ジャック・ル・マロワ賞	GI	芝1600m	4歳上	2100
8	3	英	ヨークシャーオークス	GI	芝2400m	4歳上牝	1320
8	4	米	アーリントン・ミリオン	GI	芝2000m	4歳上	6000
9	1	仏	ムーラン・ド・ロンシャン賞	GI	芝1600m	4歳上	1890
9	2	仏	ヴェルメイユ賞	GI	芝2400m	4歳 牝	1680
9	3	英	クイーンエリザベスII世S	GI	芝1600m	4歳上	3120
9	4	仏	凱旋門賞	GI	芝2400m	4歳上	8400
10	1	米	ターフ・クラシック招待S	GI	芝2400m	4歳上	3000
10	2	仏	フォレ賞	GI	芝1400m	4歳上	1050
10	4	米	ブリーダーズカップクラシック	GI	ダ2000m	4歳上	15600

※（ド…ドバイ）

※海外レースの賞金は、日本円に換算しています。

《9.レース日程 地方版》

月	週	国	レース名	格	コース	条件	賞金(単位:万円)
4	2	大井	帝王賞	GI	ダ2000m	5歳上	7000
8	2	札幌	ブリーダーズゴールドC	GI	ダ2400m	4歳上	4000

《10.競馬用語集》

●上がり

ゴール前の3ハロン（600m）および4ハロン（800m）のことです。「上がり3ハロン34秒台の末脚」という感じで使います。

●アーニングインデックス

その年に出走した馬1頭あたりの平均収得金額を1として、各種牡馬の出走産駒1頭あたりの平均収得金額の割合を示した数字。種牡馬の能力を現す数値としてよく使われます。

●脚色

馬の走りっぷりを評した言葉。スピードに伸びがないと「脚色が悪い」、追って伸びる状態を「脚色がいい」といいます。

●一杯

調教やレースで、馬の余力がなくなり追っても伸びない状態。馬の全能力を発揮させるために鞭を入れたりするすることを、「一杯に追う」といいます。

●イレ込む

馬が落ち着きをなくして、興奮している状態。異常な発汗があることもあります。イレ込みがきついと、レースで十分な実力を発揮できません。「イレる」「チャカつく」などともいいます。

●馬なり

レースや調教で、騎手が追うことなく、馬の行く気に任せて走る状態のことです。

●馬主

正確には「うまぬし」と読みます。馬主になりたい人は馬主登録審査委員会の審査を受け、パスしなければなりません。

●折り合い

レースや調教での、騎手と馬の意志疎通の度合いの表現です。息がピッタリと合っている状態を「折り合いがいい」といい、息が合わない場合を「折り合いを欠く」といいます。

●外国産馬

外国で生まれて日本に輸入された馬のことで、外国馬とは区別されます。㊀と表示され、㊁（混合レース）と指定されたレースにしか出走できません。

●脚質

レースにおける馬の走り方の特徴。「逃げ」「先行」「差し」「追込」の4種類に分けられます。

●厩舎

馬を管理し育成する場所です。関東では美浦（茨城県）、関西では栗東（滋賀県）のトレーニングセンターに集められています。現在、関東では112、関西には105の厩舎があります。

●厩務員

調教師の下で、直接馬の世話をする担当者のことです。トレセン場長の承認を受け、調教師が雇用します。厩務員になるには、競馬学校の厩務員過程を修了し、採用試験に合格することが必要です。

●斤量
負担重量のことです。俗に「カンカン」ともいい、負担重量に敏感な馬を「カンカン泣きする」などと表現します。

●クラシックレース
桜花賞、皐月賞、オークス（優駿牝馬）、日本ダービー（東京優駿）、菊花賞の５大ＧⅠレース。４歳馬の大きな目標で、出走のチャンスは一生に１度だけです。それだけに、クラシックに勝つことは非常な名誉なのです。なお、騸馬、外国産馬は出走できません。

●減量騎手
見習い騎手。俗に「赤帽」「あんちゃん」などとも呼ばれます。新人はベテランに比べると技術も未熟で、同一条件で競走した場合不利。そこで、経験と勝ち鞍に応じて、負担重量を軽くする制度があります。出走表を見ると減量騎手は印がついていて、▲は3kg減、△は2kg減、☆は1kg減で騎乗できます。ただし、特別レースや重賞レースには適用されません。

●こずみ
競走馬によく見られる軽い筋肉の炎症のこと。強い調教や疲労の蓄積によって起こり、ひどい場合は、筋肉注射や笹針を打って治療します。

●サラブレッド
馬の品種の１種で、代表的な競走馬。イギリスで長年にわたって改良され、現在に至っています。サラブレッド（Ｔhoroughbred）とは、徹底的に（Ｔhorough）改良された（Bred）という意味で“純血”を示します。

●15－15
調教で１ハロンを平均15秒で走ることで、仕上げにあたっての目安です。最初は15－15で流して、上がりを強く追うというのが追い切りの一般的なパターン。

●勝負服
騎手がレースで使用する服です。騎手は馬主が服色登録したものしか使用できず、違反すると罰金です。模様や色に細かい規定があり、使用できる色は４色までです。

●進上金
レースの賞金のうち、馬主以外の関係者に支払われる賞金のことです。調教師（10％）、騎手（５％・障害は７％）、厩務員（５％）の割合で、残りが馬主の取り分となります。

●ステークス
本来は、出走馬の馬主同士が賞金を出し合い、それを取り合うレースのことでした。しかし、現在は「○○ステークス」などといっても、ＪＲＡが賞金を出しているので本来の意味からは外れて使われています。

●ゼッケン
調教やレースで、馬を識別するためにつけられます。日本ダービー…白地に黒文字。皐月賞、菊花賞、桜花賞、オークス…紫紺地に黄色文字。それ以外のＧⅠレース…紫紺地に白文字。ＧⅡレース…赤褐色地に白文字。ＧⅢレース、障害、アラブの重賞…深緑地に白文字。それ以外の特別レース…黒地に白文字。一般レース…白地に黒文字。以上の区別があります。ゼッケンには馬名が入り

ますが、騎手を招待して行うレースには騎手名が入る決まりです。

●騸馬

去勢された牡馬のこと。気性が激しくレースで実力を発揮できない牡馬は、去勢することによって性格が素直で穏やかになり、能力が高まることがあります。外国産馬と同様、出走レースに制限があります。

●父内国産馬

国内で生まれた馬を父に持つサラブレッドのこと。内国産の種牡馬を奨励するため、父内国産奨励賞などの優遇措置があります。

●調教師

ＪＲＡから厩舎を貸与され、馬主から馬を預かり、調教・管理する人のことです。騎手や厩務員を雇用・管理する経営者も兼ねています。調教師になるには、ＪＲＡの行う試験にパスする必要があります。

●テキ

調教師のことを指す俗語です。騎手（キテ）を逆さにして手騎（テキ）というわけで、よく使われる言い方です。

●鉄砲

長期休養明けの馬が出走することです。鉄砲で好走する馬を「鉄砲がきく」「鉄砲駆けする」などといいます。

●二走ボケ

休養明けに好走した馬が、２戦目に凡走することです。調教も良好で敗因がわからない状態を指します。

●馬場状態

芝、ダートの馬場の状態。水分がどれくらい含まれているかで判断し、良（24％以下）、稍重（24～30％）、重（30～35％）、不良（35％以上）の４種類に分けられます。

●馬名

馬主が登録した馬の名前で、カタカナで表記します。馬名は自由につけられるわけではなく、例えば、有名馬と同名または類似した名前、明らかに奇妙な名前、宣伝・広告と見られる商品名や会社名、10文字以上の名前などは認められません。

●ハロン

競馬特有の距離の単位です。furlong（ファーロング）がなまってハロンとなりました（１furlong＝201.17m＝１mileの８分の１）。日本では便宜上、200mが１ハロンです。調教やレースの時計を計測する際の、基本的な単位としてよく使われます。

●ハンデ

ハンデ戦における負担重量のことです。専門のハンデキャッパーが、各馬の能力や状態を総合的に判断し、それぞれに負担重量を課します。ゴール前の直線で各馬が横一線に並ぶようなレースを想定して、決められるのです。

●ブルードメアサイアー

「Broodmare Sire」と書きます。繁殖牝馬（Broodmare）＋種牡馬（Sire）。つまり、その馬の母の父を指します。

●ボロ

馬の糞のことです。

●ラチ

「埒」と書き、馬場の柵のことをいいます。馬場の内側にある柵が内ラチ、外側が外ラチです。

【制作後記】

名ステイヤー・ライスシャワーの復活と死、3冠馬・ナリタブライアンの意外な不振、ダンスパートナーの海外挑戦と菊花賞出走、横山典騎手のリーディング奪取…。95年の競馬界にもいろいろなことがありました。馬券で勝っても負けても、毎年毎年、競馬はさまざまなドラマを見せてくれます。金杯に始まり有馬記念に終わる1年も、捨てたものではない気がします。そして迎えた96年は、競走体系も新しくなり、激動の年になる予感がします。はたして、どんなドラマが生み出されるのでしょうか?

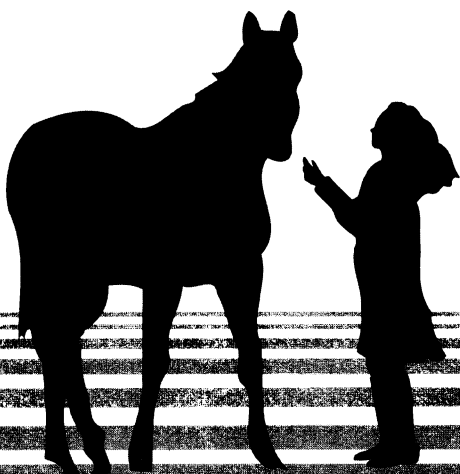
ここに『クラシックロード4』をお届けできることを、スタッフ一同嬉しく思います。あくまでマニアックに徹し、マニアには納得の満足感を、ビギナーにはマニアの知識を身につけてもらおうと開発を続けた本シリーズも、これで4作目となりました。私どもスタッフはリアルに競馬界を再現することにより、ビギナーからマニアの方まで競馬の好きな方全てに満足していただけることを目標としています。

今回は、これまでのスタイルを変えて、ちょっと冒険してみました。3つのモードで競馬界を網羅しようと考えた試みでしたが、お気に召していただけたでしょうか?

いささかの自負と不安を胸に、4頭目の産駒を世に出したスタッフ一同は、しばしの休息をとっています。次なる作品の構想に思いを馳せながら…。

(1996年1月　記)

※マニュアルやパッケージなどで使用している画面写真は、開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。

※ゲームに登場するオーナー名、ブリーダー名、調教師名、厩務員名、トラックマン名、競馬評論家名は架空のものであり、実在の団体・企業とは関係ありません。

お願い

★品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良がありましたら新しい製品とお取り替えします。

★本プログラム使用により生じたいかなる事態にも当社は一切責任を負いかねますのでご了承ください。

★本プログラムは、個人として楽しむ以外は、著作権法上、無断で使用、コピーすることは禁じられています。

ご注意

★当社の商品は、純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意ください。

お問合わせ

★このゲームの内容に関するご質問やお問合わせは、手紙でお願いします。
質問の内容を詳しく紙に書いて、返信用封筒（あなたの名前、住所を書いて80円切手を貼ったもの）を同封の上、下記までお送りください。

〒150　東京都渋谷区渋谷2-16-1　日石渋谷ビル10F
ビクターエンタテインメント株式会社
マルチメディア本部　インタラクティブソフト部「クラシックロード4」質問係

★ゲーム内容以外のお問合わせは
TEL 03-3406-9132　　平日15：00〜18：00

ビクターエンタテインメント株式会社　マルチメディア本部インタラクティブソフト部「クラシックロード4」質問係
〒150　東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F　TEL.03(3406)9132　平日 15：00～18：00

ビクターエンタテインメント株式会社